THE KING OF FIGHTERS '96

平成8年9月27日発行第3巻第27号通巻46号

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ROUND1
グラフィカルマニュアル

K.O.F.'96ファイターたちに贈る。
基本技、必殺技、超必殺技完全収録!

勝ち抜くために
必要なものがここにある



Kyo Kusanagi
Benimaru Nikaidou
Goro Daimon
Terry Bogard
Andy Bogard
Joe Higashi
Ryo Sakazaki
Robert Garcia
Yuri Sakazaki
Leona
Ralf
Clark
Athena Asamiya
Sie Kensou
Chin Gentsai
Mai Shiranui
Kasumi Todo
King
Kim Kaphwan
Chang Koehan
Choi Bounge
Iori Yagami
Mature
Vice
Geese Howard
Wolfgang Krauser
Mr. BIG

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK VOL.46

定価780YEN



燃えてるかい?
The Future Is Now
SNK
NEO GEO


アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場!
THE KING OF Fighters '96
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」
'96年10月発売予定/価格 未定
ネオジオ版 '96年9月27日発売予定 /価格32,000円(税別)
◆インターネットでネオジオ最新情報 SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
©SNK 1996
■NEOGEOはSNKの商標です

THE KING OF FIGHTERS '96 主人公チーム

鬱蒼と茂った雑木林の中で、凄まじい気と気がぶつかりあっていた。
一人の男は背中に日輪を背負った学ランを着た男であるが、もう片方の人物の姿は暗闇の中に溶け込んでおり、容姿がつかめない。
しかし、学ランの男・すなわち草薙京は既に肩で息を切っていた。
京　「くっ、くそ～！だったらこいつはどうだぁ！！」
京は全気力を振り絞って、裏百八式・大蛇薙を放った。しかし、相手はその炎を片手で握り潰してしまった。
京　「なに！」
影の人物「草薙がこの程度とはね…」
影の人物がそう言ったかと思った瞬間に、京の体は宙に舞っていた。
京　「うわあぁぁぁぁぁ！」
京は地面に叩きつけられ、身動きがとれなくなった。
京　「くっ、な…何者だ、てめぇ…」
影の人物「フッ、私の取り越し苦労でしたか…」
そう言うと、影の人物はスーッと闇の中に消えていった。
京はゆっくりと薄れていく意識の中、悔しさを噛みしめていた。

京は、ふと気がついた。まっ白い天井が見える。
京　「…ここは？」
ぼんやりと二つの顔が見える。紅丸と大門だった。
紅丸　「おいっ！京、聞こえるのか？京！」
大門　「大丈夫か？京！」
京　「紅丸…大門…」
紅丸　「何があったんだ！こんなになっちまって！」
京　「……。」
京は両腕を上げてみた。両腕が白い包帯でぐるぐる巻きにされているのが見えた。即座に痛みが走る。
京　「うっ、痛っ…」
紅丸　「ふぅん…。ただ道で転んだっていうモンじゃねえな、まさか！八神か！？」
京　「いや…」
大門　「では、一体何者が！？」
京　「…分かんねぇんだよ。くそっ！」
京はベッドの横の壁を寝ころんだ状態で、力一杯殴った。
紅丸　「しかし、お前がそこまでやられるとはなぁ」
京　「…自信はあったさ。草薙の拳にはな。だが、オレもまさかとは思ったが…。大蛇薙もダメだった…。」
紅丸　「な、なんだって！？おいおいマジかよ？」
京　「マジなんだよ！だから…クッ、…」
紅丸　「京…」
京が突然何か思いついたように、ベッドから起き上がった。
京　「い、いててて…」
紅丸　「おい、何やってんだ！？まだ歩ける状態じゃねぇだろ！！」
京　「いつまでも、こんな所で寝てるわけにはいかないんでな。いいか！オレについてくるなよ!!」
京はベッドから立ち上がり、フラフラと部屋を出ていった。
紅丸と大門は顔を見合わせた。
大門　「どうする？」
紅丸　「来るなと言われると、行きたくなるのが人の筋ってもんだよ。」
大門　「…」
後をつけた紅丸と大門は、鬱蒼と茂った雑木林の中に入っていった。
そこには京が一人佇んでいた。
大門　「いいのか…こんな所を京に見つかったら…」
紅丸　「なんだよ！心配だから見に来たんだろ。嫌なら来なけりゃ良かったんだろが！」
大門　「い、いや…うむ…。」
紅丸　「にしても、あいつ一体何やってやがんだ？」
京はゆっくりと息を吸い込み、グッと拳に力を込めた。しばらくすると、辺り一面に凄まじい気が充満しだした。
紅丸　「なっ！」
大門　「むうっ…！」
京　「はあっ！」
京はその気合いの声と共に、光に包まれ、紅丸と大門は衝撃波に襲われた。
大門　「！」
紅丸　「くう～っ！」
光が収まった後、辺り一面は焼け野原と化し、その中心には京が佇んでいた。
京　「ハアッ、ハアッ…で、出来たみたいだな…。見たか、親父！」
京はそう呟くと、ガックリと膝をついた。
紅丸と大門は、その迫力に圧倒されて、呆然としていた。
紅丸　「す、すげぇ…」
大門　「うむ…凄まじい技だ…」
京は二人の方に振り向いた。
京　「お前ら、あれだけ来るなと言っておいたのに…まぁいい。どうだ？これが草薙の神技ってヤツだよ…。前に一度だけやろうと試みて出来なかった技でな、こんな技が無くてもオレは強いって思って、それ以来一度も試したことがなかったんだが、今なら出来そうな気がして…。やってみりゃ案の定だ。」
紅丸　「すげえじゃねぇか！これなら お前を倒した奴も…」
京　「さぁな、そいつはやってみなけりゃわからねぇ」
その言葉の後、暫く黙り込んでいた京だったが、思い出したように突然口を開いた。
京　「キング・オブ・ファイターズ…」
紅丸　「え？」
京　「キング・オブ・ファイターズだ！」
紅丸　「あっ、ああ、キング・オブ・ファイターズなら先日手続きをすましてきたばかりだが、それがどうしたんだ。…まさか！お前をやった奴が今度のキング・オブ・ファイターズに何か関わりがあるってえのか！？」
京 ・「いや、そうじゃない。ヤツがどこかでオレを見てあざ笑っているのが我慢できねえんだ！キング・オブ・ファイターズで、草薙の、このオレの本当の力を見せてやりてぇんだ！」
紅丸　「はぁ、まあ、どうせ出場するつもりだったからな！今さら何が起きたって関係ねぇけどよ」
大門　「うむ」
紅丸　「よし！じゃあ」
京　「行くか！キング・オブ・ファイターズへ！！」



草薙 京



声優　野中政宏　格闘スタイル　草薙の拳を守護する草薙流古武術+我流拳法
誕生日　12月12日　年齢　20歳
出身地　日本　血液型　B(RH-)
身長　181cm　体重　75kg
趣味　詩を書く事　好きな食べ物　焼き魚
得意スポーツ　アイスホッケー
大切なもの　単車と彼女（ユキ）
嫌いなもの　努力

二階堂紅丸



声優　モンスター前塚　格闘スタイル　シューティング　誕生日　6月6日
年齢　21歳　出身地　日本（日米ハーフ）
血液型　O　身長　180cm　体重　70kg
趣味　とにかく目立つ事
好きな食べ物　刺し身
得意スポーツ　クレー射撃
大切なもの　自分自身
嫌いなもの　おたく

大門五郎



声優　臼井雅基　格闘スタイル　柔道+我流格闘術
誕生日　5月5日　年齢　29歳
出身地　日本　血液型　A
身長　204cm　体重　138kg
趣味　自然と親しむ事
好きな食べ物　ざるそば
得意スポーツ　柔道　大切なもの　ゲタ
嫌いなもの　精密機械

KYO KUSANAGI





BENIMARU NIKAIDO

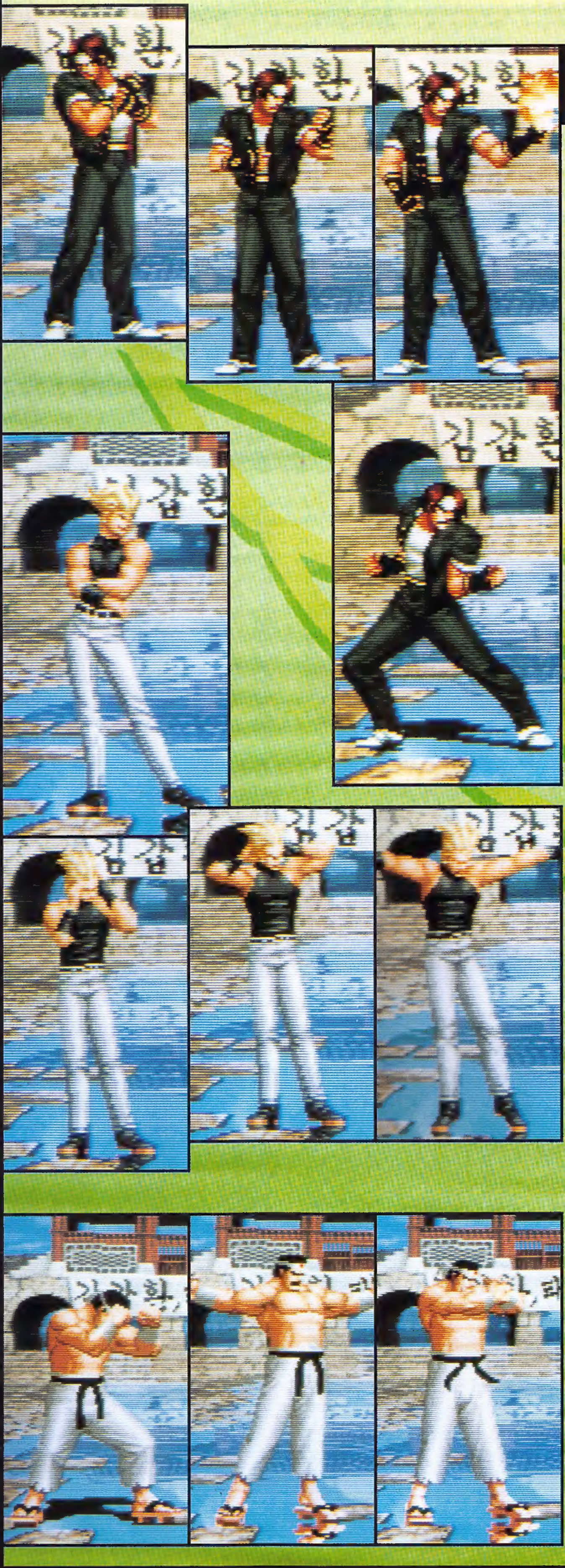




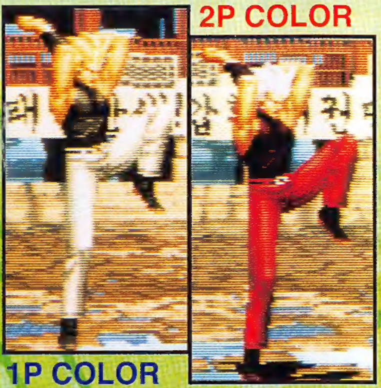
GORO DAIMON

















草薙 京

必殺技

百式・鬼焼き	→↓↘+AorC



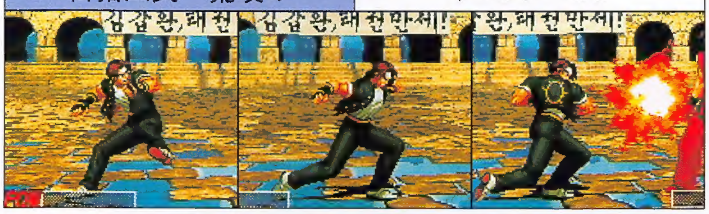
R. E. D. KicK（七百七式・独楽屠り）	←↓↙+BorD



七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D



百拾四式・荒咬み（あらが）	↓↘→+A



百弐拾五式・七瀬（ななせ）	《荒咬み→九傷》動作中BorD 《荒咬み→八錆》動作中BorD



百弐拾八式・九傷（このきず）	《荒咬み》動作中↓↘→+AorC



外式・砌穿ち（みぎりうがち）	《荒咬み→八錆》動作中 AorC



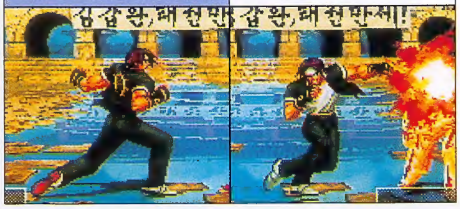
百弐拾七式・八錆（やのさび）	《荒咬み→九傷》動作中AorC 《荒咬み》動作中→↘↓↙←+AorC



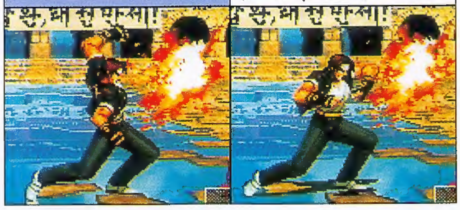
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+BorD



百拾五式・毒咬み（どくが）	↓↘→+C



四百壱式・罪詠み	《毒咬み》動作中 →↘↓↙←+AorC



四百弐式・罰詠み	《毒咬み→罪詠み》動作中 →+AorC



九百拾式・鵺摘み（ぬえつ）	↓↙←+AorC



●相手が無防備か、ガード中だった場合

外式・虎伏せ（とらふ）	↓↙←+AorC



●相手の下段攻撃以外を受けとめた場合

外式・龍射り（りうい）	↓↙←+AorC



●相手の下段攻撃を受けとめた場合

超必殺技

秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時



パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●百式・鬼焼き
腕を振り上げると同時に跳び上がる対空技。上昇中は強いが、地上の敵に当てても倒れないことが多く、スキもわりと大きめなので乱発注意。

●R. E. D. KicK
低い軌道で空中から襲いかかる蹴り。奇襲の要素が強くしゃがみガードも可能だが、相手を跳ばせないという点から連係には必須といえる。

●弐百拾弐式・琴月 陽
肘で突進していき相手を持ち上げて爆発させる大技。足払いを抜けていけるが、今回は荒咬み&毒咬みがあるので出番は少なそう。

●七拾五式 改
踏み込んで二段蹴りを当てるのだが、やはり荒咬み&毒咬みのおかげで目立たない存在に。

●百拾四式・荒咬み
今年の目玉。フック気味にボディを撃ち、さらに連続入力で九傷（アッパー）、八錆（しゃがみガード不可の肘）、七瀬（蹴り）、砌穿ち（足元へのパンチ）へと変化していく。この連係をどこまで出して…と頭を捻るのが今年の楽しみかただ。

●百拾五式・毒咬み
荒咬みとは逆方向から入って罪詠み（肘で跳ね上げ）、罰詠み（肘で打ち上げ）へと発展する。とにかくリーチが長いので荒咬みと合わせて主戦力になる。

●九百拾式・鵺摘み
目玉その弐。普段はアッパーのような技だが、モーション中に攻撃を受けると返し技（虎伏せ、龍射り）になる。

●秘奥義 裏百八式・大蛇薙
炎を全身に纏って攻撃する超必殺技。パワーMAX超必殺だと、ボタン押しっぱなしの間全身に攻撃判定がある。

草薙 京



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

レバー前２回

ダッシュ



レバー後ろ２回

バックステップ



Aボタン

垂直ジャンプ



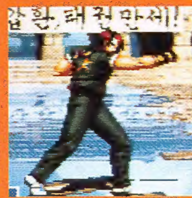
斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）©



しゃがみ©



Bボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©

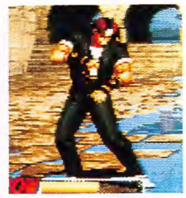


立ち（遠）



しゃがみ





気絶

A

B

相手に投げられそうになった時に
A＋Bボタン

投げ技はずし



A＋Bボタン

ダウン回避



緊急回避動作（後）



レバー→＋
A＋Bボタン

緊急回避動作（前）



ガードキャンセル
緊急回避動作（後）



ガードキャンセル
緊急回避動作（前）



ガード中
パワーMAX時



勝ちポーズ１

勝ちポーズ３





勝ちポーズ２

A＋B＋Cボタン

パワー溜め



援護攻撃



二階堂紅丸

必殺技

雷靭拳	↓↘→+AorC



空中雷靭拳	ジャンプ中 ↓↘→+AorC



真空片手駒	→↘↓↙←+BorD



スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD



紅丸コレダー	投げ間合いで←↙↓↘→+C



居合い蹴り

↓↘→+BorD



反動三段蹴り

《居合い蹴り》ヒット中↓↑+BorD
←↓↙+BorD



超必殺技

雷光拳

↓↘→↓↘→+AorC

ノーマル時
パワーMAXもしくは体力点滅時



パワーMAX時
パワーMAXで体力点滅時



●雷靭拳
　正拳の先端から雷光を打ち出す必殺技。攻撃判定だけが前に出る形になっているので、見た目通り判定も強く、最高3HITするので威力も申し分なし。ただしスキが大きいので、ガードされたときやHIT数が少なかったときは反撃を受けることが多い。

●空中雷靭拳
　空中で出す雷靭拳。しかし、べらぼうに判定が強いので侮ってはいけない。これもガードされるとスキが大きい。

●真空片手駒
　片手を付いて、それを軸に回転し、近づく敵を巻き込む技。多段HIT技だが、ダウンは奪えない。

●スーパー稲妻キック
　後方宙返りをうって蹴りを出しつつ、稲妻による弾幕を張る。地上戦・対空を問わず頼れる技だ。

●居合い蹴り
　眼にも止まらぬスピードで繰り出す超高速の蹴り。小足払いからつながるので非常に重宝する。居合い蹴りの最中にコマンドを追加入力することで、反動三段蹴りへと発展する。

●反動三段蹴り
　前作では居合い蹴りからしか出せなかったが、今回はダイレクトに出せるようになった。しかし悲しいかな、どうやっても最後のスーパー稲妻キックの部分が当たらないのでガッカリ。

●紅丸コレダー
　相手を引っ掴んで感電させるコマンド投げ。とりあえず1試合に1回は決めたい技。

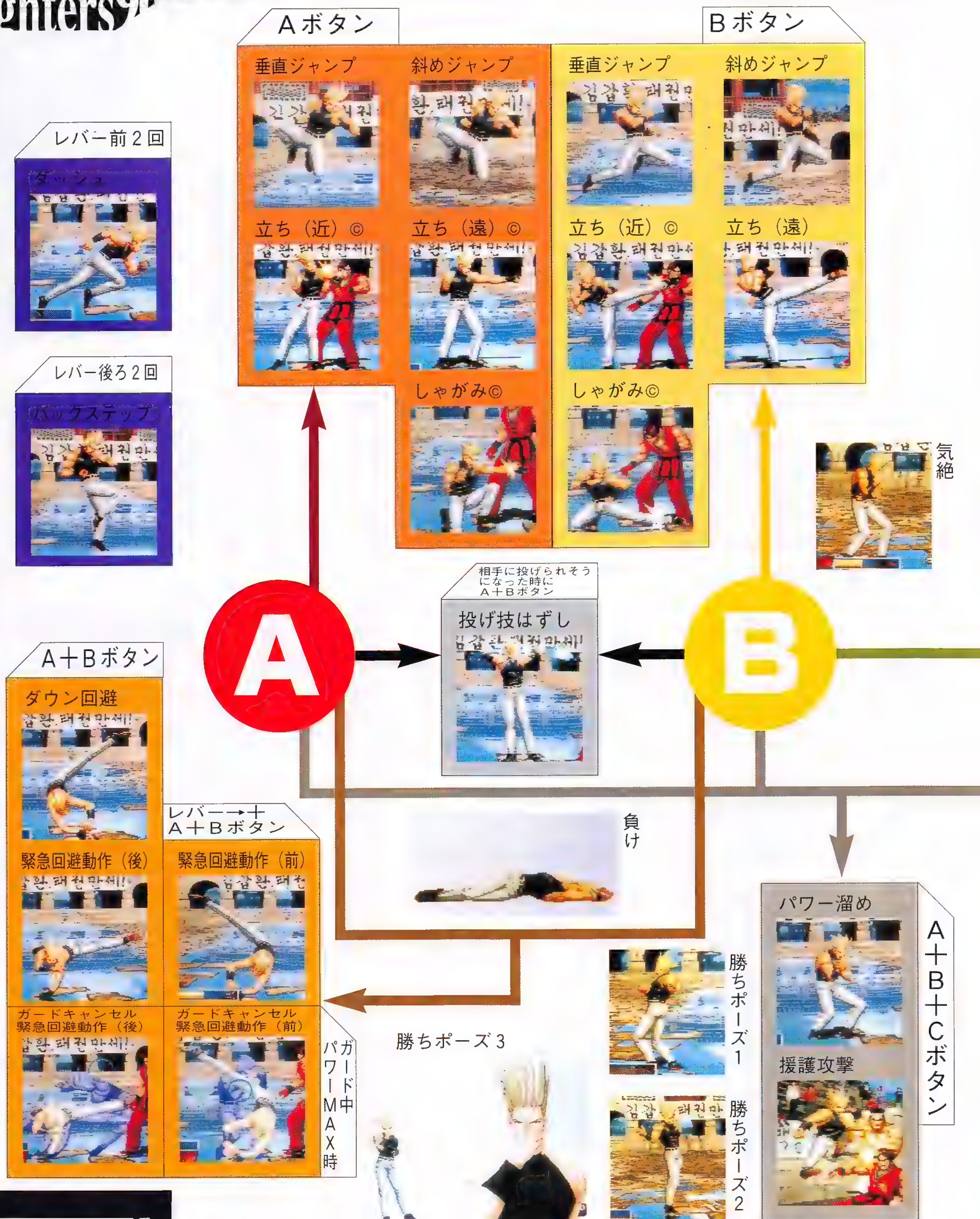
●雷光拳
　雷靭拳の強化版とも言える超必殺技。判定は強いが出るまでが遅く、硬直時間も長いので、使いどころが難しい。

二階堂紅丸



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
負け
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

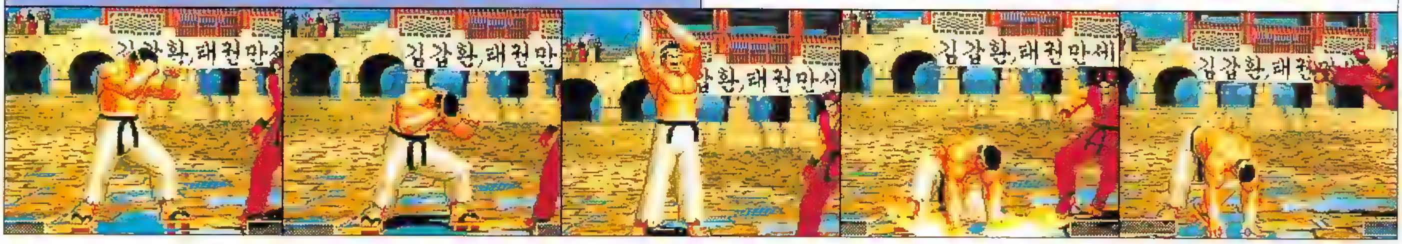
大門五郎

必殺技

地雷震（フェイント）	→↓↘+C



地雷震	→↓↘+A



超受け身	↓↙←+BorD



超大外刈り	投げ間合いで ←↙↓↘→+B



天地返し	→↘↓↙←→+C



雲つかみ投げ　←↙↓↘→+A



切り株返し　←↙↓↘→+C



超必殺技

地獄極楽落とし　→↘↓↙←→↘↓↙←+C

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



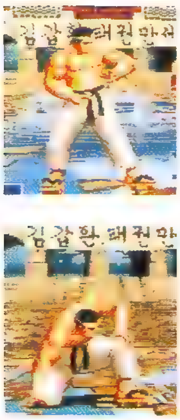
●地雷震
　両手を振り上げて地面を叩き付けることで地面を揺すり、相手をダウンさせる豪快技。動き自体はかなり速いので、離れて出せば結構決まる。Cボタンで出せば両手を振り上げるだけのフェイント技になる。相手のパワー溜め、挑発、地上で出す必殺技に合わせる感じで出していこう。跳び込みだけは要注意。

●雲つかみ投げ
●超大外刈り
●切り株返し
　この3種は腕をニュッと伸ばして相手をつかむ技。投げ技のようだがガードは可能なので、むしろ打撃技に近いと言えるだろう。これらの相違点はカバーしている範囲にある。
　雲つかみ投げは斜め上方（およそ45度の方向）に伸びるので対空技として使っていける。
　超大外刈りは地上～低空の範囲にキャッチ判定があり、地上だろうが空中だろうが掴んでしまえるので、相手が跳ぶかどうかというときに使うといいだろう。
　切り株返しは完全に対地上用なのできちんと距離を合わせて狙っていこう。

●天地返し
　こちらは純粋なコマンド投げ。もちろんガードはできない。ゴローちゃんには攻撃避けがあるので、相手の目の前で攻撃避けから投げたり、起き上がり時に相手が近くにいたら吸ってあげたりしよう。

●地獄極楽落とし
　相手を引っ掴んで地面にビタン、ビタン、ホイホイと豪勢に4回も叩き付けて天高く放り投げる超必殺技。パワーマックス超必殺なら8回叩き付けて最後は地雷震でシメ！

大門 五郎



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。







B＋C＋Dボタン



投げ間合いで←or→＋Dボタン





（一定の間合いで）B＋Cボタン



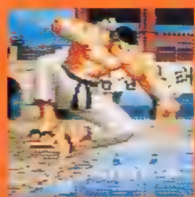
投げ間合いで←or→＋Cボタン

Cボタンでの投げは、相手との間合いが近いときには十字締め、遠いときにはつかみ叩きつけです。



Aボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）©



しゃがみ©



Bボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）©



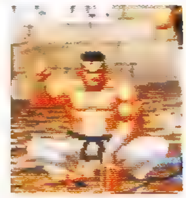
しゃがみ



戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき



気絶



レバー前2回

ダッシュ



レバー後ろ2回

バックステップ



相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン

投げ技はずし



A＋Bボタン

ダウン回避



緊急回避動作（後）



ガードキャンセル緊急回避動作（後）



レバー→＋A＋Bボタン

緊急回避動作（前）

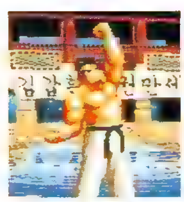


ガードキャンセル緊急回避動作（前）



ガード中パワーMAX時

勝ちポーズ1



勝ちポーズ3



勝ちポーズ2

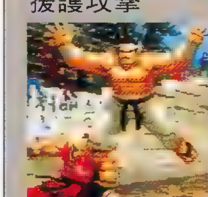


A＋B＋Cボタン

パワー溜め



援護攻撃



餓狼チーム



サウスタウン空港出口。日本からの到着便の乗客が次々と出て来る。その乗客の中にアンディとジョーはいた。
アンディ「……」
空港受付の上に据え付けられている大画面テレビに目を止めるアンディ。キング・オブ・ファイターズの告知CMが流れている。
ジョー　「あれか、今回のキング・オブ・ファイターズの告知っていうのは。出場メンバーが一部紹介されてるみたいだけど、やっぱり舞たちはまだチームを組めていないみたいだな。」
アンディ「ああ。招待状は僕の方が先に受け取ったから、もめないうちにと思って、こうしてチームを組んじゃったからね。けど舞、かなり怒ってたな。電話もかかってきたけど、向こうの言われるがままさ。言いたい事言われて切られてそれっきりだし」
ジョー　「おいおい、そいつは穏やかじゃねぇなぁ。ちゃんとフォロー入れとかないと、後でどうなるか分かったもんじゃないぜ？キング・オブ・ファイターズを目前にして色男はつらいってか？」
アンディは苦笑した。が、すぐに真顔になる。
アンディ「まぁ…なるようになる、さ。行こうか。ここでぼんやりしてる訳にもいかない。港に急がないと、兄さんを待たせてしまう。」

ある港。赤いアポロキャップ、背中に星をあしらったジージャンの男が荷下ろしを済ませ、その場に腰を下ろす。
テリー　「そろそろアンディの来る時間だな。作業も一段落したことだし、このまま待つとするか」
ふいに風切り音がテリーの耳横をかすめて行き、アポロキャップを地面に落とす。ゆっくりと振り返るテリー。
テリー　「貴様か…」
三節棍を後ろ手に収め、ニヤつく男。
ビリー　「うれしいねぇ。瞬間の見切りだけでかわすとは。腕は落ちていないって訳だ。まっ、本気で出したわけでもねぇ三節棍に当たられちゃあ、こっちもがっかりってもんだけどな。」
テリー　「お前も出場するのか、キング・オブ・ファイターズに？」
ビリー　「いンや、俺は出ん。八神竜に借りはあるがな。あいつにはまたの機会にお返しさせてもらうとするよ。とは言っても、俺の出る幕はないかもしれんがな、『あの方』にかかれば…」
テリー　「あの方?…まさか!?」
いつの間にかビリーに近づいて来ているリムジン。テリーとビリーの間に入り、ゆっくりと後部座席の窓を降ろす。
テリー　「！！！」
ギース　「久しぶりだな…公式に発表されるのはまだ先だろうが、貴様とはキング・オブ・ファイターズであいまみえる事になった。勘違いしない様に言っておく。今度の大会、私が裏で糸を引いているものではない。今回はあくまで招待選手としての出場だ。こちらとしては好都合と言えるだろう。試合中の事故として貴様らを葬る事も出来るのだからな」
テリー　「！…貴様…！！」
ギースに向かって行こうとするテリー。同時に後ろからテリーを呼ぶ声。振り返るとアンディ、ジョーの二人がこちらにやって来るのが見える。
アンディ「兄さん！うん？あれは…！ギース、ギース・ハワード！！」
駆けて来るアンディを鼻で笑い、ビリーが車に乗り込む。ゆっくりと閉じて行く窓。
ギース　「キング・オブ・ファイターズを楽しみにしているぞ。今度会う時は、必ず引導をくれてやる。首をあらって待っていろ！」
ようやく追い付いて来たアンディだが車は既にテリーのいた場所から離れている。アポロキャップを拾い、かぶり直すテリー。
アンディ「兄さん！今のはギースだろ？生きていたのかい、ヤツが！？」
帽子を目深に被るテリー。
テリー　「ああ、キング・オブ・ファイターズに出場する…」
アンディ「何だって？」
遅れて二人の所にたどり着くジョー。
ジョー　「やれやれ、また厄介事かよ。本当に多いね、おまえら兄弟は」
テリー　「確かにな。だがヤツがまだ生きていたとは…。いつまでもついて回りやがるぜ」
アンディ「けれど、あの男が僕らを倒す為だけに格闘大会に出場したりするだろうか？もっと他に何かが…。何を企んでるんだ？」
ジョー　「うさん臭さは相変わらずって訳か」
アンディ「また何か大きなものに巻き込まれて行くのかもしれないな。…どうする、兄さん？」
ジョー　「そりゃ愚問ってもんだろ、なぁ、テリー？」
帽子のつばを上げ、二人を見るテリー。
テリー　「ああ、何を企んでいようがヤツがキング・オブ・ファイターズに出場するのは確かなことだ。ヤツが俺の行く手に現れるのなら、俺はヤツを叩く。ただそれだけだ。お前達、体の方はちゃんと作ってきたか？」
アンディ「ああ、いつでもいいよ。な？ジョー」
ジョー　「おおよ、日本でまたトロフィーを増やして来たぜ。ウォーミングアップは完璧よ」
テリー　「ギース、首を洗って待っていなきゃならないのはお前達のほうだぜ。必ずお前を倒す！」
アンディ「必ず！」
ジョー　「ヨッシャア！」

テリー・ボガード



声優　橋本さとし　格闘スタイル　マーシャルアーツ　誕生日　3月15日
年齢　24歳　出身地　アメリカ
血液型　O　身長　182cm　体重　77kg
趣味　ビデオゲーム
好きな食べ物　ファーストフード
得意スポーツ　バスケットボール
大切なもの　ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの　なめくじ

アンディ・ボガード



声優　難波圭一　格闘スタイル　骨法
誕生日　8月16日　年齢　23歳
出身地　アメリカ　血液型　A
身長　171cm　体重　69kg　趣味　修行
好きな食べ物　納豆スパゲティ
得意スポーツ　ショートトラック
大切なもの　修業時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っているもの）
嫌いなもの　犬

ジョー東



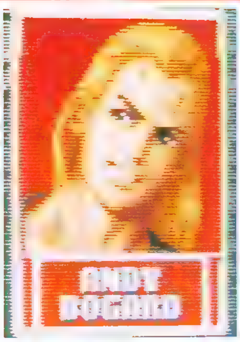
声優　檜山修之　格闘スタイル　ムエタイ
誕生日　3月29日　年齢　23歳
出身地　日本　血液型　AB
身長　180cm　体重　72kg
趣味　喧嘩
好きな食べ物　ワニの唐揚げ
得意スポーツ　格闘技全般
大切なもの　はちまき
嫌いなもの　学校

TERRY BOGARD





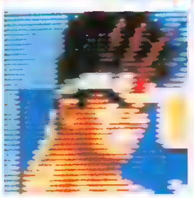
ANDY BOGARD

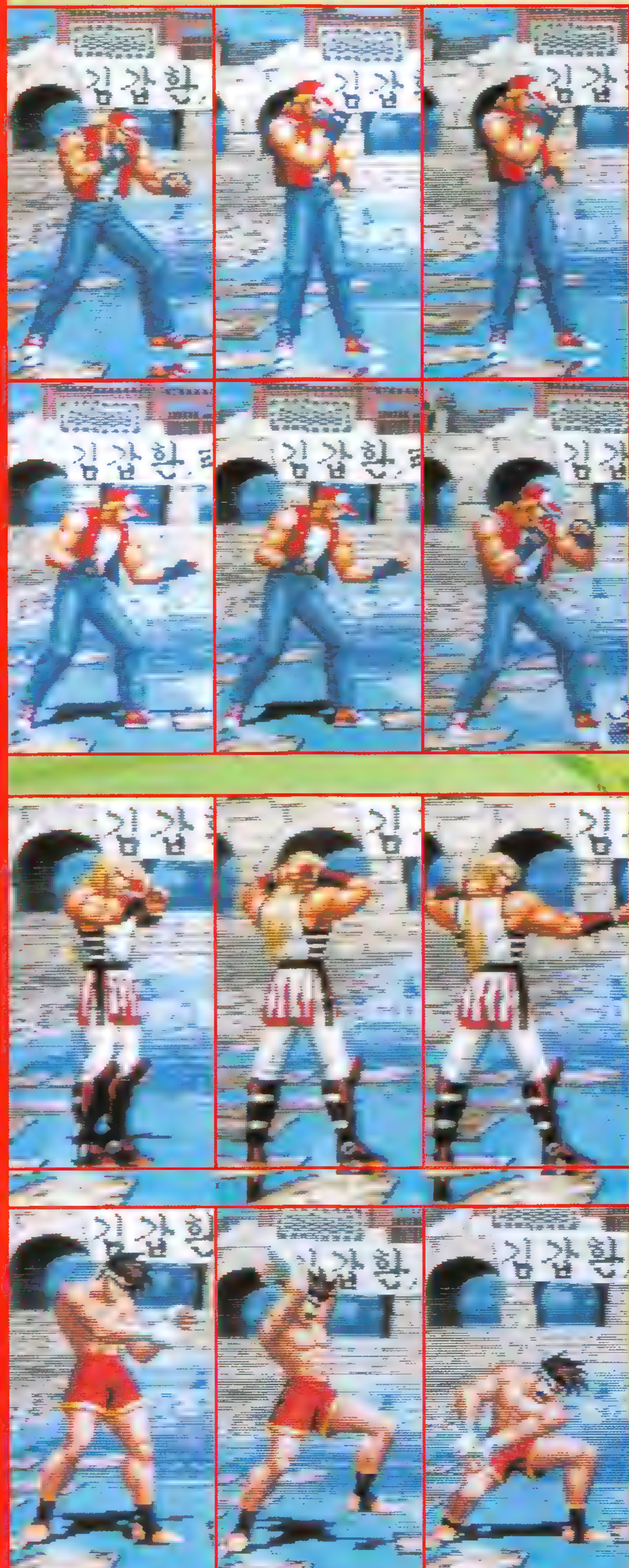




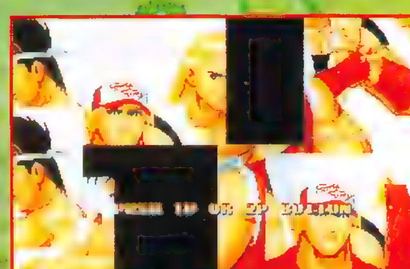
JOE HIGASHI













テリー・ボガード

必殺技

バーンナックル　↓↙←+AorC



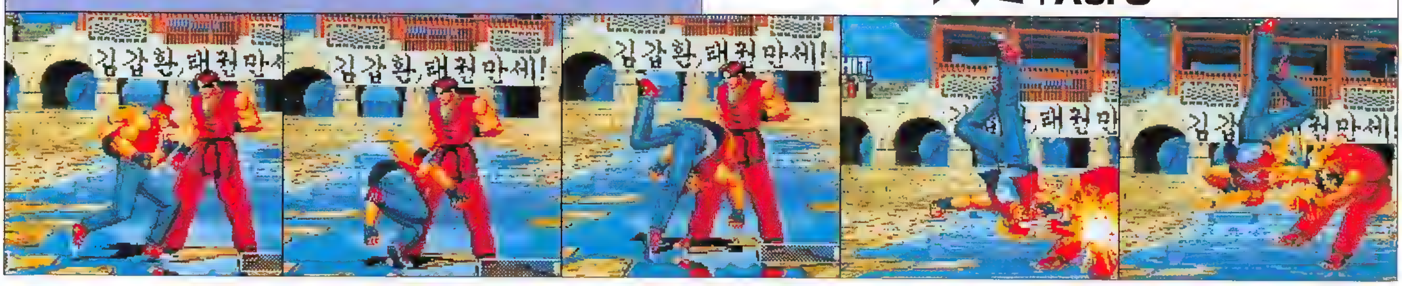
パワーウェイブ　↓↘→+AorC



クラックシュート　↓↙←+BorD



ライジングタックル　→↓↘+AorC



パワーダンク	→↓↘+BorD



超必殺技

パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●バーンナックル

もはやお馴染みのバンザイアタック。性質も今までのものとほぼ一緒だ。

ただ心持ち出るのが遅くなったのか、近強パンチから連続技になりにくくなってしまった（密着してないとほぼムリ）。但し間合いさえ間違えなければガードされても隙は小さいので、攻めの主軸であることは間違いない。

●パワーウェイブ

こちらは大きな変更を受けている。まず、飛び道具でないのが大きい。が、当たればダウンを奪えるようになったので、そういう点では以前よりも頼りになる。

しかしそのぶんハズした時の隙はけっこう無視できないものがあるので、キャンセルなどとうまく絡めていこう。

●クラックシュート

しゃがまれると当たらないキャラが多いので地上戦では使いづらいが、対空性能が高く多段ヒットするのでダメージも大きい。先読み気味に使っていこう。

●ライジングタックル

コマンドが変更され、信頼できる対空技に。出かかりにガードモーションがあるので地上戦でもイケるが、倒れずに反撃されることも多い。

●パワーダンク

無敵もなくガードされると反撃確定、リーチがなく連続技にもなりづらいので、今回はちょっと使いづらい。趣味でどうぞ。

●パワーゲイザー

近強パンチから連続にならないものの、判定の広さと威力の高さは相変わらず。マックス時はトリプルゲイザーになり、無傷でやり過ごせる相手はまずいないだろう。

テリー・ボガード


戦闘不能時待機中


戦闘不能時待機中 味方が勝利したとき

Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



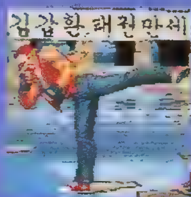
斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



投げ間合いで←or→＋Cボタン

グラスピングアッパー



C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©



負け



挑発

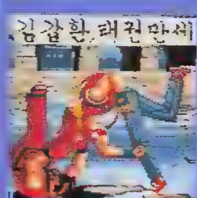


（一定の間合いで）B＋Cボタン

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

バスタースルー

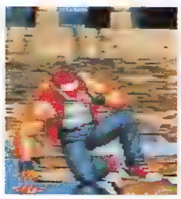


投げ間合いで←or→＋Dボタン

引き分け



判定負け



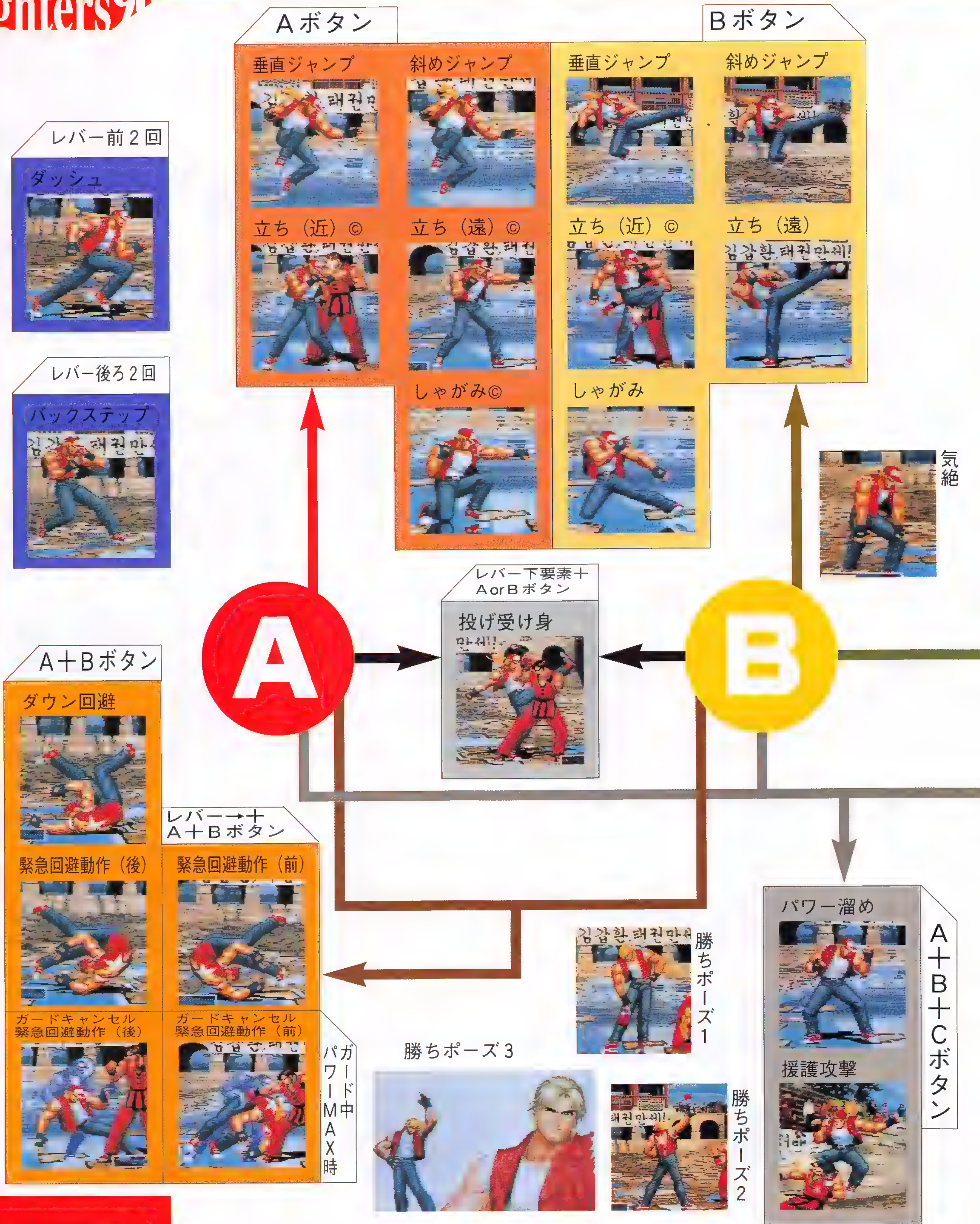

待機中


味方がダメージを受けたとき


味方が敵にダメージを与えたとき


味方が勝ったとき


味方が敗けたとき


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
レバー下要素＋
AorBボタン
投げ受け身
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋
A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル
緊急回避動作（後）
ガードキャンセル
緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

アンディ・ボガード

必殺技

飛翔拳
↓↙←+AorC



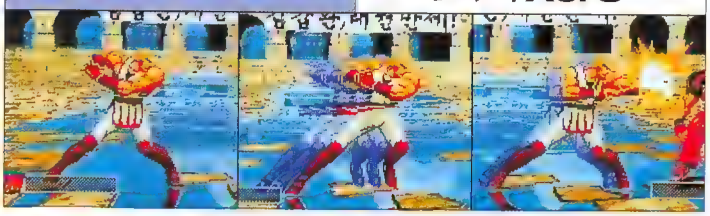
昇龍弾
→↓↘+AorC



空破弾
←↙↓↘→+BorD



斬影拳
↙→+AorC



我弾幸（がだんこう）
《斬影拳》ヒット中↓↘→+AorC



撃壁背水掌
投げ間合いで←↙↓↘→+C



幻影　不知火　　ジャンプ中 ↓↘→ +BorD



幻影　不知火　下顎（しもあぎと）　《幻影 不知火》着地中　AorC



幻影　不知火　上顎（うわあぎと）　《幻影 不知火》着地中　BorD



超　必　殺　技

超裂破弾　↓↙←↙↓↘→+BorD

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時



パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●斬影拳
　前後動作の隙が小さくなり、使い勝手が大幅に良くなった。ヒット後↓↘→＋パンチで更に追加攻撃をし、当たれば相手はダウンする。

●昇龍弾
　グラフィックが餓狼3のそれへと変わり、空中で多段ヒットするようになった。特に大でフルにヒットした時のダメージには目を見張るものがある。

●空破弾
　これも空中多段ヒット技になったので、対空兼対地攻撃としての効力がアップ。跳び回る相手には斬影拳よりこちらをメインに使っていこう。

●飛翔拳
　飛ばなくなってしまったが、技自体の性能はかなり高い。小は隙が小さく、大は非常に射程が長いので、状況によってうまく使い分けていこう。

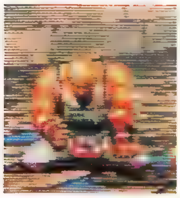
●撃壁背水掌
　'95では連続入力式の打撃技だったが、今回は投げ扱いの打撃技へと変更。そのかわりヒット後に追い打ちがかけられるようになっている。ダメージが大きいので、常に狙っていきたい技の一つだ。

●幻影　不知火
　餓狼3やRB餓狼にも同名の技があるが、本作にはラインがないので、ただの高速移動技と化している。一応そこからパンチかキックの追加入力で技が出せるのだが、どちらも隙が大きく使いづらい。

●超裂破弾
　空破弾の強化版で、多段ヒットして大ダメージを与える。出始めの姿勢が低く、かなりの地上技をスカしながら攻撃できるが、特に期待できる無敵時間もなく出かかりを投げられたりもする。マックスで出すとヒット数が増えるぞ。

アンディ・ボガード

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき



投げ間合いで←or→＋Cボタン

剛臨・改（ごうりん・かい）



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）◎



立ち（遠）



しゃがみ◎

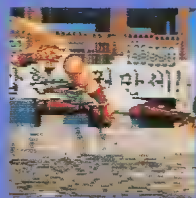


Dボタン

垂直ジャンプ◎



斜めジャンプ◎



立ち（近）



立ち（遠）



しゃがみ



C

D

待機中



味方がダメージを受けたとき



味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が敗けたとき



C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃◎



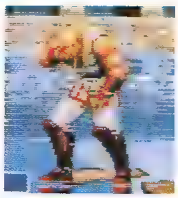
ふっ飛ばし攻撃◎



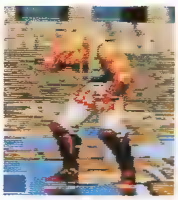
負け



引き分け



判定負け



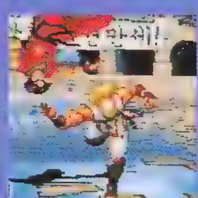
挑発

（一定の間合いでB＋Cボタン）



抱え込み投げ

投げ間合いで←or→＋Dボタン



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには◎がついています。

Aボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



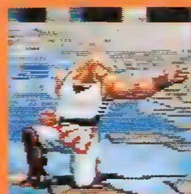
立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Bボタン

垂直ジャンプ



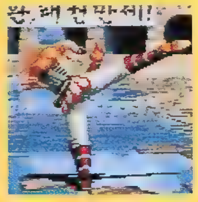
斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



レバー前２回

ダッシュ



レバー後ろ２回

バックステップ



気絶



相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン

投げ技はずし



A＋Bボタン

ダウン回避



緊急回避動作（後）



レバー→＋A＋Bボタン

緊急回避動作（前）



パワーMAX時ガード中

ガードキャンセル緊急回避動作（後）



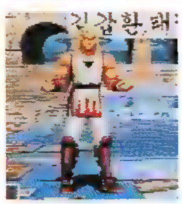
ガードキャンセル緊急回避動作（前）



勝ちポーズ３



勝ちポーズ１



勝ちポーズ２



A＋B＋Cボタン

パワー溜め



援護攻撃



ジョー東

必殺技

タイガーキック	➡⬇↘+BorD



ハリケーンアッパー（弱）	⬅↙⬇↘➡+A



ハリケーンアッパー（強）	⬅↙⬇↘➡+C



爆烈拳	AorCボタン連打



爆烈フィニッシュ（弱）	《爆烈拳中》⬇↘➡+A



爆烈拳フィニッシュ（強）	《爆烈拳中》⬇↘➡+C



スラッシュキック

←↙↓↘→+BorD



黄金のかかと

↓↙←+BorD



超必殺技

スクリューアッパー

↓↘→↓↘→+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●ハリケーンアッパー
　毎度お馴染みの竜巻を飛ばす飛び道具。今回は弱だと飛距離が短く、強で出すとふたつの竜巻が飛ぶ。飛距離も長く、当たれば2HITする強をメインに使っていこう。

●爆烈拳
　連続して10発程度のパンチを浴びせかける。少しずつ前進していき、パンチの判定も強いので、うっかり出してしまっても相手の技をつぶすことがある。弱パンチから連続ヒットするので実戦で役立つ。

●爆烈拳フィニッシュ
　爆烈拳が出ている最中にコマンドを入力することで、オマケの攻撃が出せる。弱だとしゃがみガード不可のパンチで、強だとスラッシュキックのような突進蹴りになる。

●タイガーキック
　ヒガシ最強の対空技がこのタイガーキックで、信頼度はかなり高い

●スラッシュキック
　高速で相手に突っ込んでいく突進技。スピードはかなり速く、硬直もほとんどないので気軽に使える必殺技。

●黄金のかかと
　緩い放物線を描きながら相手に向かっていく技。攻撃範囲が広いので、相手のジャンプを封じることもできる。間合いさえ合わせておけば、これも強い技のひとつ。

●スクリューアッパー
　今回一番大きく様変わりしたのがスクリューアッパー。ジャンプしながら巨大竜巻をふたつ打ち上げた後、自分は竜巻を通り越して着地。反撃してくださいといわんばかりだが、このときも竜巻の攻撃判定が残っているので、相手が油断していると相打ちが取れる。ただしガードさせないように出すのがポイント。

ジョー東

Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



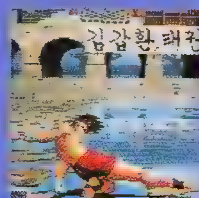
立ち（近）



立ち（遠）



しゃがみ©





戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

ひざ地獄



C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



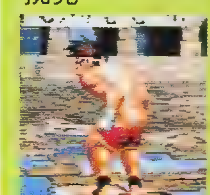
ふっ飛ばし攻撃©



負け



挑発

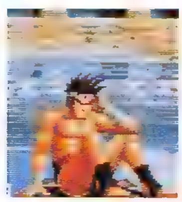


（一定の間合いで）B＋Cボタン

レッグスルー



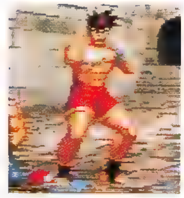
投げ間合いで←or→＋Dボタン



引き分け



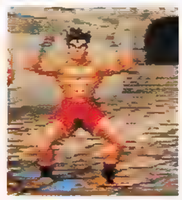
判定負け



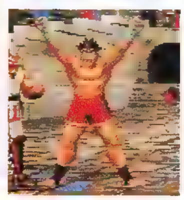
待機中



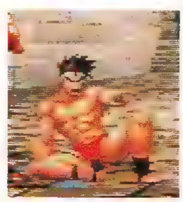
味方がダメージを受けたとき



味方が敵にダメージを与えたとき



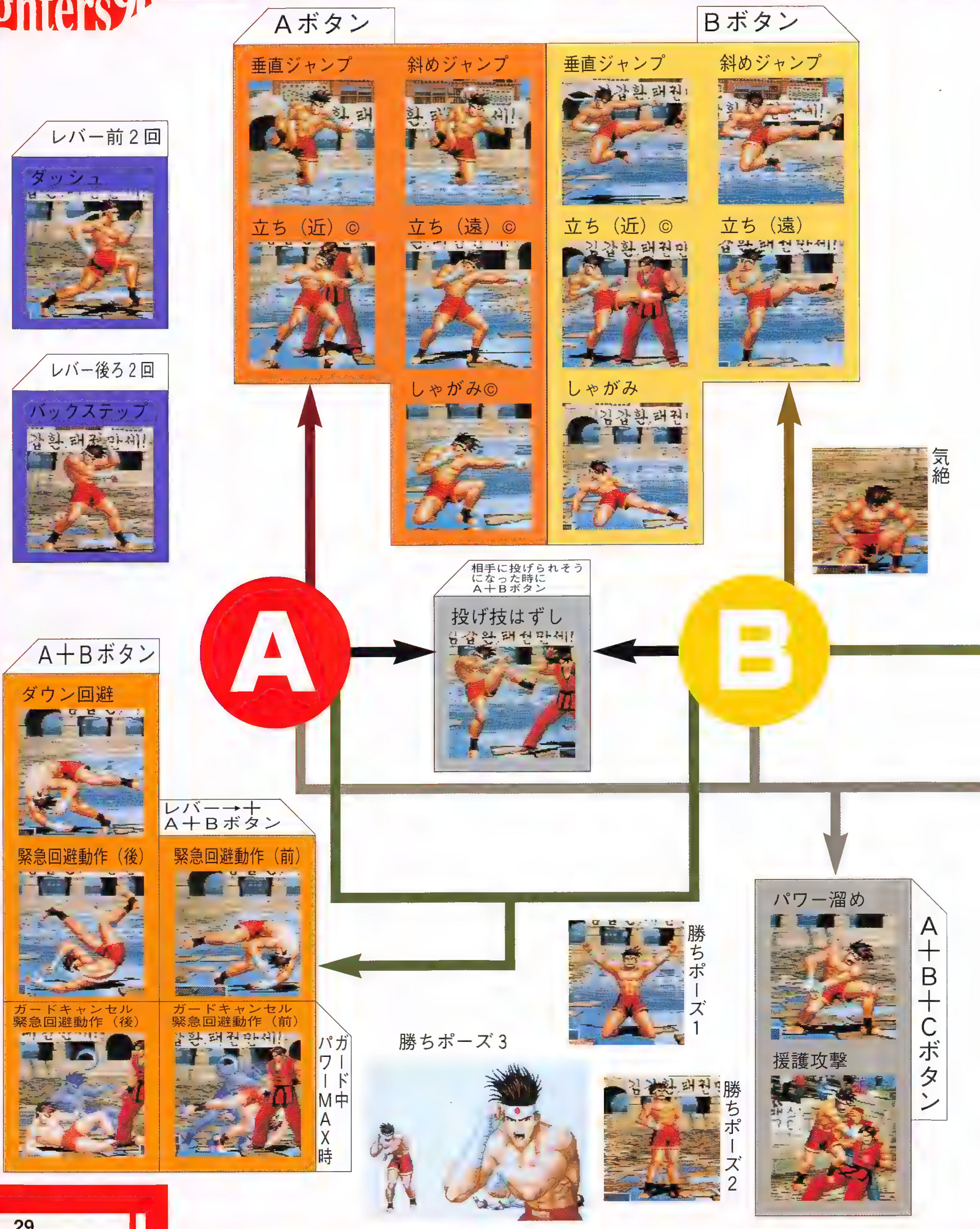
味方が勝ったとき



味方が敗けたとき

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にＡ＋Ｂボタン
投げ技はずし
A
B
Ａ＋Ｂボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋Ａ＋Ｂボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
Ａ＋Ｂ＋Ｃボタン

龍虎チーム



極限流道場。リョウ、ロバートが道場の中央に並んでいる。

ロバート　「師匠…今日はなんの用事やろな。急に呼び出されたと思ったら、お前までおるとはな。今日は一体なんの用事や」

リョウ　「さあな。俺も『とにかく来い』これだけだったからな」

ロバート　「息子のお前も知らんのか…」

リョウ　「ああ」

程なくして、タクマが道場にやってきた。

タクマ　「来たな」

リョウ　「何か急な用事かい？」

タクマ　「うむ、ユリももうすぐ来る。話はそれからだ」

『押忍』とリョウとタクマが一斉に答える。

不思議そうな顔をしてユリが入って来る。

ユリ　「お父さん、何か用？あら、お兄ちゃんにロバートさんまで揃っちゃって」

タクマ　「全員揃ったな。とりあえずユリ、そこに座りなさい」

タクマは襟を正し、三人の前に封筒を差し出した。

タクマ　「リョウ、開けて見ろ」

封筒を開くリョウ。書面に顔を寄せるロバート、ユリ。！！！

三人のリアクションは無視し、タクマが話を始める。

タクマ　「見ての通りだ。キング・オブ・ファイターズが開催される。それはその招待状だ。手続きは既に済ましておる。わが極限流は出場を決定した。」

ロバート　「いや、出場を決めたちゅうたかて誰が出ますの？リョウとワイはともかく、師匠は前回の大会で引退や言うてはりましたやん。」

リョウ　「そうさ。なんだかんだ言って、また出る気かい？」

タクマ　「うむ、その事なんだが…こらユリ！どこに行く？」

ユリ　「どこって電話にきまってるじゃない。キングさんの所にも招待状が来てるはずだわ。善は急がば回れよ！」

タクマ　「それを言うなら善は急げだ。まだ話は終わっておらん。そこに座らんか」

ユリ　「もお、なんなのよ？手短にね。いろいろ準備しなくちゃいけないんだから」

タクマ　「何の準備か知らんが、ユリ、今大会でキング達と出場することは認めん」

ユリ　「何よ、やぶからぼうに？」

タクマ　「つい先日のことだ。この招待状が届いたのはな。招待状は当然の事ながら、リョウ、ロバート、そしてこの私宛てに送り付けてきた。」

ロバート　「道場に送られて来たんやから、そうでしょうな」

タクマ　「しかしだ、皆も知っているように、前回の大会を機に、私は表立った格闘大会への出場は控えることに決めた。そこで大会本部に問い合わせてみたのだが、本人直筆による委任状があれば、代理人を立てることができるそうだ。」

ロバート　「代理人って…ユリちゃんのことですか？」

タクマ　「そうだ」

ユリ　「もぉ、サイテー！何でそんな勝手なことすんのよ！親にだってやっていいとと悪いことがあるぐらいわかるでしょ！」

タクマ　「黙れ！親を騙して大会出場を繰り返すだけでなく、極限流の品位を落とすかのような戦いばかりしおって！今回はそうはいかん。一から叩き直し、極限流門下として正式に参加してもらう！リョウ、ロバート！異存は無いな？」

ロバート　「わいはユリちゃんと出場できるんやったら別にかましませんけど」

リョウ　「まぁ、目の届くところに置いておくって点では賛成できるかな」

ユリ　「お兄ちゃんにロバートさんまで何言ってんのよ！そんなの絶対にヤダ！私はキングさんや舞さんと出場してヒロインチームで優勝を狙うんだから！」

タクマ　「ならん！」

ユリ　「い・や・で・す！ぜーったい、この道場からは出場しませんからね！」

タクマ　「バカモノ！いくらお前がわがままを言ってもキング達と出場するのは無理だと言うておろうが。話を聞いておらんかったのか」

ユリ　「納得できない！」

タクマ　「お前の都合は聞いておらん。一度提出した委任状はもう撤回できん。嘘だと思うのなら大会本部に問い合わせてみればよかろう。よいか、誰も出るなとは言っておらんのだ。どうしても出たいというなら極限流から出ろ、と言っておるだけだ。何を駄々をこねるか。」

リョウ　「そうだぞ、ユリ」

ユリ　「お兄ちゃん、なんでこんな時だけ物わかりがいいのよ！気楽でいいわよね、いつも通りの『空手バカ』で出場するだけなんだから！」

リョウ　「なんだと！？」

ロバート　「ユリちゃん、そらようないで。確かにリョウは『空手バカ』やで。けどバカにバカ言うのはあんまりやわ」

リョウ　「おいロバート！お前まで輪をかけて人をバカ呼ばわりか！？」

ロバート　「なんや？わいが嘘ついてるっちゅうんかい？」

リョウ　「俺が言ってるのは人をバカ呼ばわりするお前は失礼だって事だ！ユリ！口火をきっといて他人のフリをするな！」

ユリ　「私の方にふらないでよ！」

タクマ　「いい加減にせんかぁぁぁっ！！！」

タクマが拳を床に叩きつけた。一同が緊張の面持ちでタクマを見た。

タクマ　「これは決定事項だ。反抗することは一切許さん。それでもまだ文句があるというなら、それは破門覚悟の行動とみなす、いいな！」

ロバート　「厄介やなぁ…。なぁ、どうやろうユリちゃん。ここで師匠に逆ろうて破門ちゅうのもアホらしいし、今回は耐え難きを耐えて、極限流から出場するっちゅうのは…。なぁ、リョウ？」

リョウ　「ああ、問題はユリがどうするかだけだ。ユリ、もう一度よく考えるんだ。委任状が提出された以上、キング達とは出場できない。それでも出場したいんなら極限流門下として出場するしかないだろ？それとも、以前のチーム以外では絶対出場したくないって言うのか？」

ユリ　「ううん…出たくないってことはない…」

ロバート　「それやったら話は早いで！気持ちは分かるけど、別にキングや舞ちゃんらと組まんかて優勝は狙えるんやさかい、今回は極限流で優勝狙おうや！」

ユリ　「うん…、残念だけど、そうするしかないよね。うん！私がんばる！」

ロバート　「そうや、その意気やで！」

ユリ　「そうと決まれば、早速いろいろ準備にかかんないとね。こうはしてらんないわ、ちょっと行ってきまーす」

タクマ　「こ、こら！どこへ行く？」

ユリ　「ユリは女の子なんですからね！男どもと違って、いろいろ準備しなきゃなんないのよ！もぉ、何もわかってないんだから！」

タクマ　「今日から早速稽古だぞ！わかっているだろうな？」

ユリ　「わかってますって！今から稽古にかかれば優勝なんて『余裕ッチ！』よ！！そんじゃ行ってきまーす！」

タクマ　「語尾に『チ』をつけるな！まったく…、あんなことで大丈夫だろうな？」

ロバート　「自分で選んどいて、もう心配しとるで」

リョウ　「親父らしいよ、なんでも無鉄砲に片付けようとして、あとから心配するんだからな」

タクマ　「何か言ったか？」

リョウ・ロバート「いや、別になんでも…」

タクマ　「気になっとったんだが、近頃どうも手を動かす前に口を動かす癖がついてきたようだな…いい年をして、さっきの醜態はなんだ？年下のものと一緒になって口げんかとは。…よし、いい機会だ。お前達も初心に帰ってこの私について特訓だ！いいな！」

リョウ・ロバート「とほほ、またこれか…」

リョウ・サカザキ



声優　臼井雅基　格闘スタイル　極限流空手　誕生日　8月2日　年齢　24歳
出身地　日本　血液型　O　身長　179cm
体重　68kg　趣味　日曜大工
好きな食べ物　餅、納豆
得意スポーツ　相撲　大切なもの　拾ってレストアしたバイクと牧場のオヤジさんから貰った馬　嫌いなもの　足がいっぱいついた虫（ムカデなど）

ロバート・ガルシア



声優　小市慢太郎　格闘スタイル　極限流空手　誕生日　12月25日　年齢　24歳
出身地　イタリア　血液型　AB　身長　180cm
体重　85kg　趣味　車のコレクション
好きな食べ物　ヤキソバ、スシ
得意スポーツ　モータースポーツ
大切なもの　車のコレクション
嫌いなもの　昔、リョウに死ぬほど食べさせられたラッキョウ

ユリ・サカザキ



声優　ほりえかおり　格闘スタイル　極限流空手　誕生日　12月7日　年齢　20歳
出身地　日本　血液型　A　身長　168cm
体重　50kg　趣味　カラオケ
好きな食べ物　甘口カレー
得意スポーツ　ソフトボール　大切なもの　友達と、ママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの　タコ、もしくはタコみたいな人
B-82　W-56　H-80



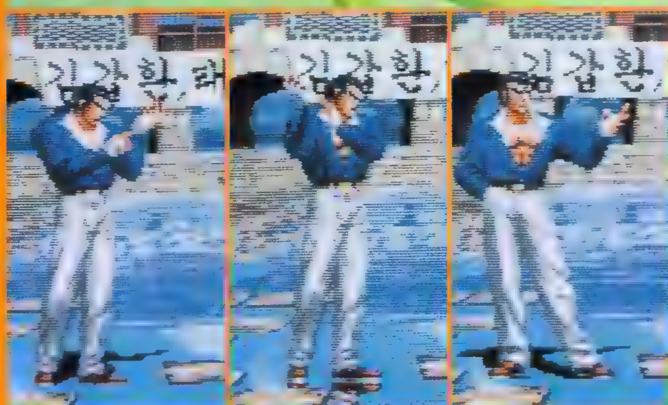




2P COLOR

1P COLOR



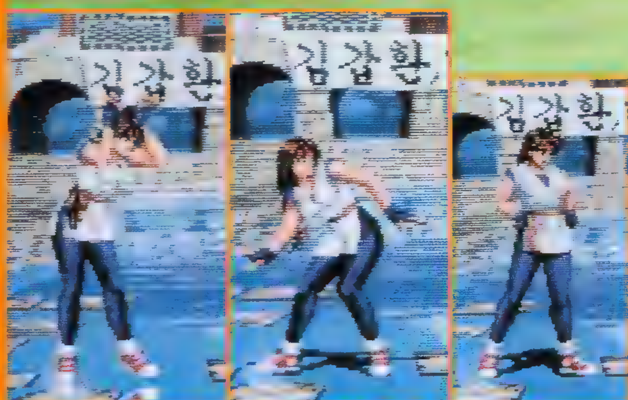


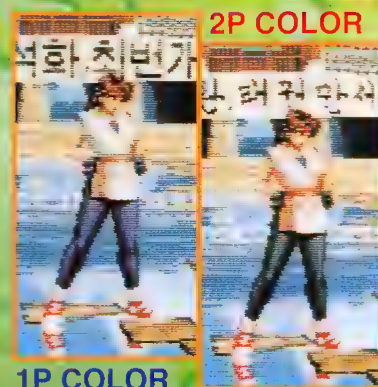


2P COLOR

1P COLOR







2P COLOR

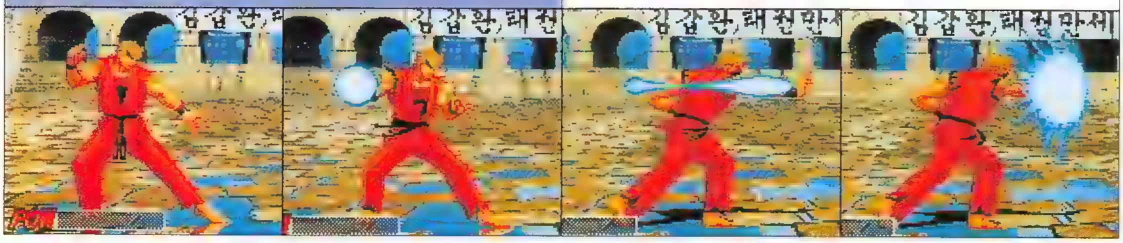
1P COLOR



必殺技

虎煌拳

↓↘→+AorC



虎咆

→↓↘+AorC
《猛虎　雷焚剛》ヒット中→↓↘+AorC



飛燕疾風脚

→↘↓↙←+BorD



極限流連舞拳

投げ間合いで←↙↓↘→+C



猛虎（もうこ）　雷焚剛（らいじんごう）

↓↙←+AorC



超必殺技

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+AorC

ノーマル時 パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時 パワーMAXで体力点滅時



龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+AorC

ノーマル時 パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時 パワーMAXで体力点滅時



●虎煌拳

至近距離で出すと反撃が確定するのに加え、密着だとスカるため、主に中距離の牽制やキャンセルをかけて使用する技。強Pからつながるのでベーシックな跳び込み3段は今回も健在だ。

●飛燕疾風脚

ためからコマンド技へと入力が変化した。モーションも一変し、強で出すと斜め上空へ跳んでいくぞ。

●虎砲

判定は相変わらず強いので、かなり頼りになる虎砲。使い方は相手の飛び込みを潜り込んだとき以外は、早めに出したほうがいいだろう。

●猛虎雷神剛

リョウの新技、猛虎雷神剛は歩きながらアッパーを繰り出す技。オラーと肩を出している間にガード時間があるため、相手の技をガードしつつ攻撃できる優れ技。猛虎雷神剛の後に、キャンセルして虎砲がつながるので、ヒット時のダメージが期待できる。

●極限流連舞拳

非常に出づらく、リョウ使いに見切りを付けられてる感のある連舞拳。ヒット後は、虎砲と飛燕疾風脚が安定したダメージを与えられる。ジャンプ強Kのような通常技を当てれば相手はダウンしないので、もう1度攻めに行こう。

●龍虎乱舞

リョウの超必殺技、龍虎乱舞は出かかりに無敵時間が存在する。スピードの速い飛び道具なら軽く抜けることができるぞ。

●覇王翔吼拳

強で出すとスピードが速い。吹っ飛ばしがカウンターヒットしたときは、連続技になる。

リョウ サカザキ

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき



投げ間合いで←or→＋Cボタン

谷落とし（たにおとし）



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



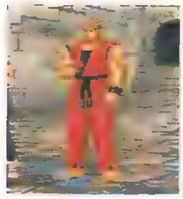
立ち（遠）



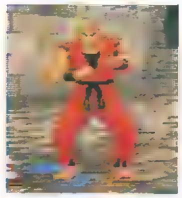
しゃがみ©



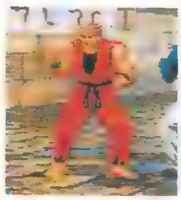
待機中



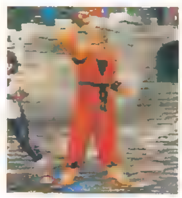
味方がダメージを受けたとき



味方が敵にダメージを与えたとき



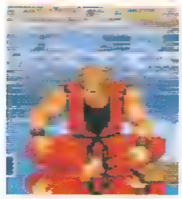
味方が勝ったとき



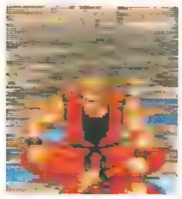
味方が敗けたとき



引き分け

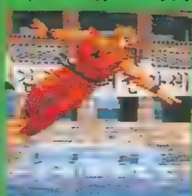


判定負け



C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©



負け

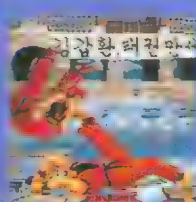


挑発



（一定の間合いで）B＋Cボタン

巴投げ



投げ間合いで←or→＋Dボタン

技表の見方

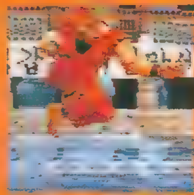
●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

Aボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）©



しゃがみ©



Bボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ



レバー前２回

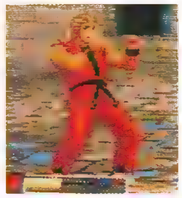
ダッシュ



レバー後ろ２回

バックステップ





気絶

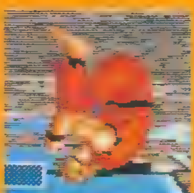
相手に投げられそうになった時にＡ＋Ｂボタン

投げ技はずし



Ａ＋Ｂボタン

ダウン回避



緊急回避動作（後）



レバー→＋Ａ＋Ｂボタン

緊急回避動作（前）



ガードキャンセル緊急回避動作（後）



ガードキャンセル緊急回避動作（前）



ガード中パワーMAX時



勝ちポーズ1

勝ちポーズ3





勝ちポーズ2

Ａ＋Ｂ＋Ｃボタン

パワー溜め



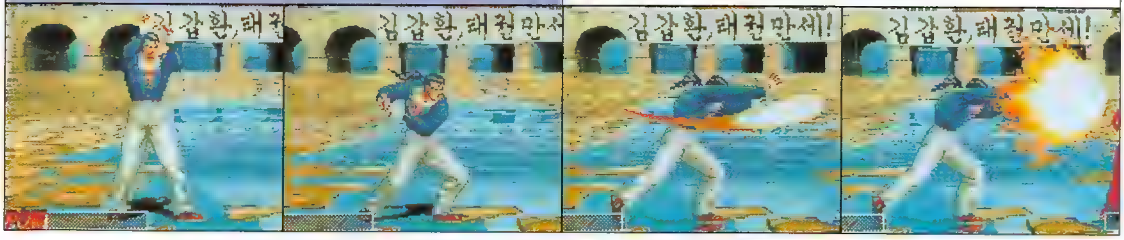
援護攻撃



ロバート ガルシア

必殺技

龍撃拳	↓↘→+AorC



龍牙	→↓↘+AorC



飛燕旋風脚	→↘↓↙←+BorD



飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorD



極限流連舞脚	投げ間合いで←↙↓↘→+D



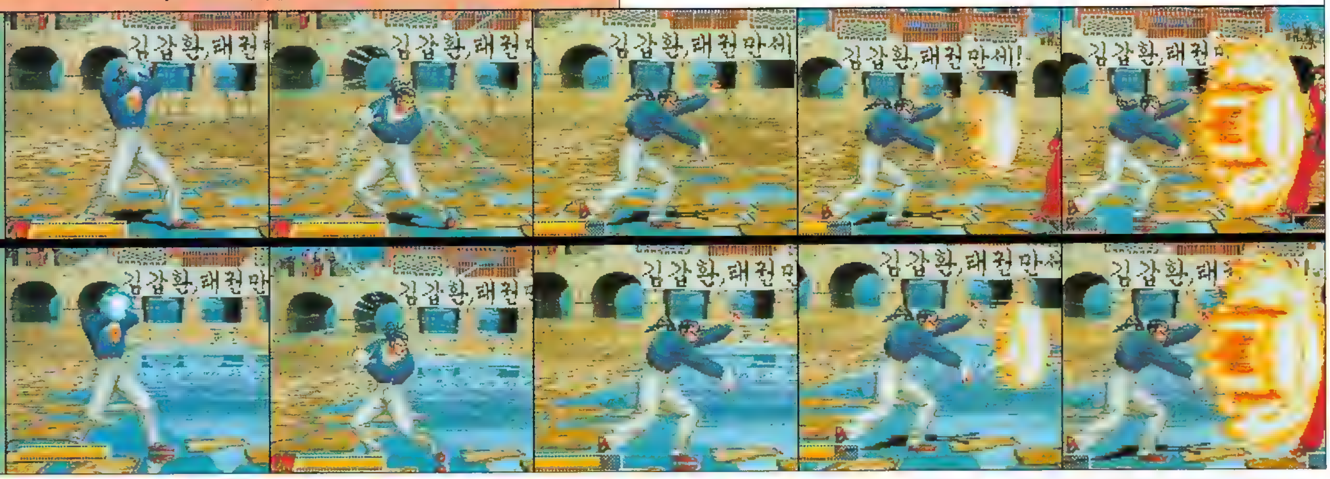
超必殺技

覇王翔吼拳

➡⬅↙⬇↘➡+AorC

ノーマル時 パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時 パワーMAXで体力点滅時



龍虎乱舞

⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC

ノーマル時 パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時 パワーMAXで体力点滅時



●龍撃拳
ロバートの龍撃拳は攻撃判定が長い間残っているので、相手の動きを止めるのに適している。硬直はやや長めだ。

●飛燕旋風脚
弱はガードされると反撃されてしまうので、強を使っていく。足元にくらい判定がなくなるのを利用し、地上戦での固めに使うのがベター。

●龍牙
基本的に弱を使っていく。出がかりの無敵時間は期待しない方がいいくらい短い。よって、引きつけて当てるのは上からの攻撃だけにして、横からの攻撃には早出しを心がけよう。地上戦でのカウンターに使うのもいいぞ。

●飛燕龍神脚
下方向への判定は強いが出るまでに隙があるので、空中戦で使うより地上の相手に使おう。ガードされても反撃はほぼ受けない。相手を飛びこえてから戻るようにして出すのも有効だ。その際のコマンド入力方向は、飛びこえた後のものに変わるのに注意。
相手に当たらず着地したときのスキも小さい。

●極限流連舞脚
ガード不能の打撃技。この技を決めた後、空中にいる相手に追い討ちできる。連舞脚が出せる間合いも広めで、キャンセルも可能だ。

●龍虎乱舞
ガードされてもスキは少ない。弱で出すと突進するまでの時間が短く、大で出すと出がかりに無敵時間がつく。使い分けていこう。

●覇王翔吼拳
今作では超必殺技扱いになった。判定も大きく、弱で出せば出るのも早い。また、画面内に残っていてもすぐ2発目が出せる。

ロバート・ガルシア

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき



投げ間合いで←or→＋Cボタン

龍跳脚（りゅうちょうきゃく）



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）



立ち（遠）



しゃがみ©



C

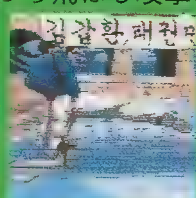
D

C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©



負け



挑発



（一定の間合いで）B＋Cボタン

首切り投げ



投げ間合いで←or→＋Dボタン

待機中



味方がダメージを受けたとき



引き分け



味方が敵にダメージを与えたとき



判定負け



味方が勝ったとき

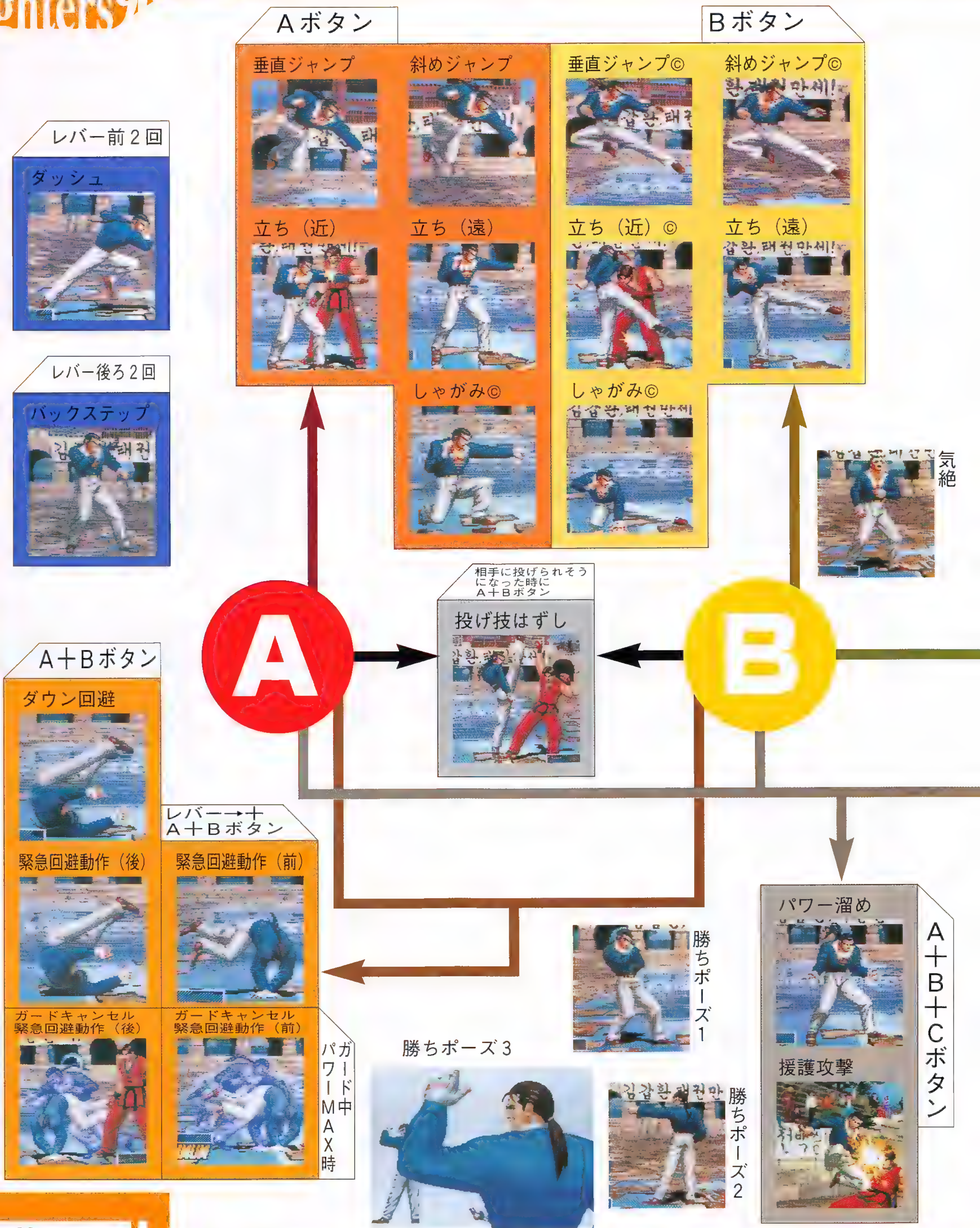


味方が敗けたとき



技表の見方

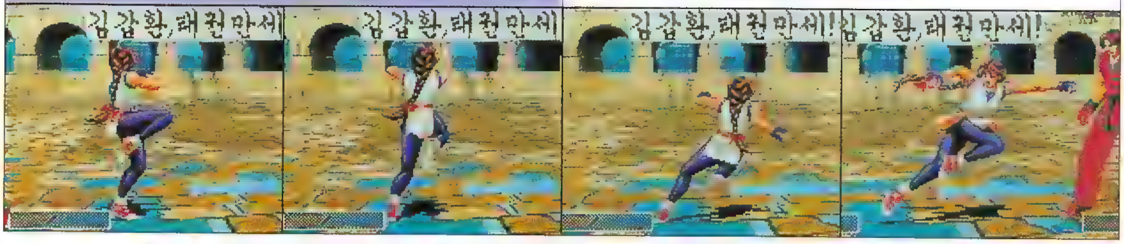
●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）
立ち（遠）
しゃがみⓒ
Bボタン
垂直ジャンプⓒ
斜めジャンプⓒ
立ち（近）ⓒ
立ち（遠）
しゃがみⓒ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（後）
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
勝ちポーズ３
A＋B＋Cボタン
パワー溜め
援護攻撃

ユリ・サカザキ

必殺技

ユリちょうナックル（飛燕疾風拳）	↓↙←+AorC



ユリちょう回し蹴り（飛燕旋風脚）	↓↙←+BorD



ユリちょうアッパー（空牙）	→↓↘+AorC



ダブルユリちょうアッパー（裏空牙）	〈ユリちょうアッパー(大)〉着地時→↓↘+AorC



虎煌拳	↓↘→+AorC



雷煌拳	↓↘→+BorD



百烈びんた（コマンド投げ）	投げ間合いで→↘↓↙←+A



百烈びんた（移動投げ）	→↘↓↙←+C



超必殺技

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



飛燕鳳凰脚

↓↘→↘↓↙←+BorD

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●虎煌拳
　大きく変わったところは、AとC、両方のボタンで出しても、画面端まで飛ばなくなったところ。Aで出したほうがもちろん硬直は短い。
●ユリちょうアッパー
　多段ヒットする技になり、根元から入れないと相手を転ばすことができなくなった。それとCボタンで出したときのみ、着地時（ちょっと前ぐらいに）にもう一度同じコマンドを入力することで、ダブルユリちょうアッパーとなる。1発目をガードされても2発目は出せる。
●雷煌拳
　飛び道具は撃たなくなったが、連係攻撃などに使用していきたい技だ。
●百烈びんた
　Cボタンで出す百烈ビンタ（移動投げ）のほうは、相手にガードされてもまるで硬直がなく、ユリの主戦力となる必殺技だ。この技をからめた連係が熱い。
●ユリちょうナックル
　テリーのバーンナックルを勉強したらしい、ユリの新必殺技。Aで出した場合、拳の先をガードさせるような感じで出すとスキが小さい。
●ユリちょう回し蹴り
　相手にしゃがまれると当たらないので、離れて使うのはやめて、近距離戦で使うようにしよう。
●覇王翔吼拳
　今回から超必殺技扱いとなった。
●飛燕鳳凰脚
　以前のように分身することもなくなり、ガードされても隙が少なくなったので、安心して使えるようになったぞ。

ユリ サカザキ


戦闘不能時待機中


戦闘不能時味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

鬼はりて



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



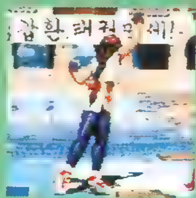
立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）

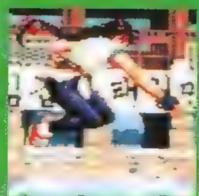


しゃがみ©



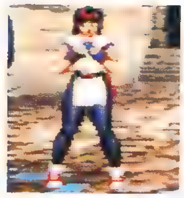
C＋Dボタン

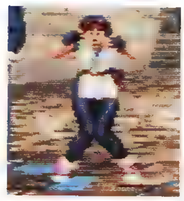
空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©

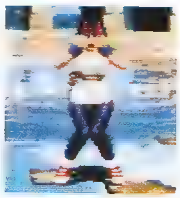



待機中


味方がダメージを受けたとき


味方が敵にダメージを与えたとき

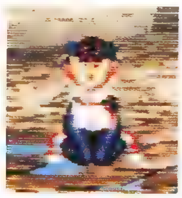
引き分け



判定負け




味方が勝ったとき

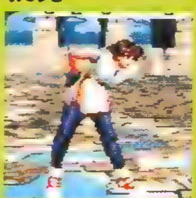

味方が敗けたとき

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

挑発

（一定の間合いで）B＋Cボタン



燕落とし

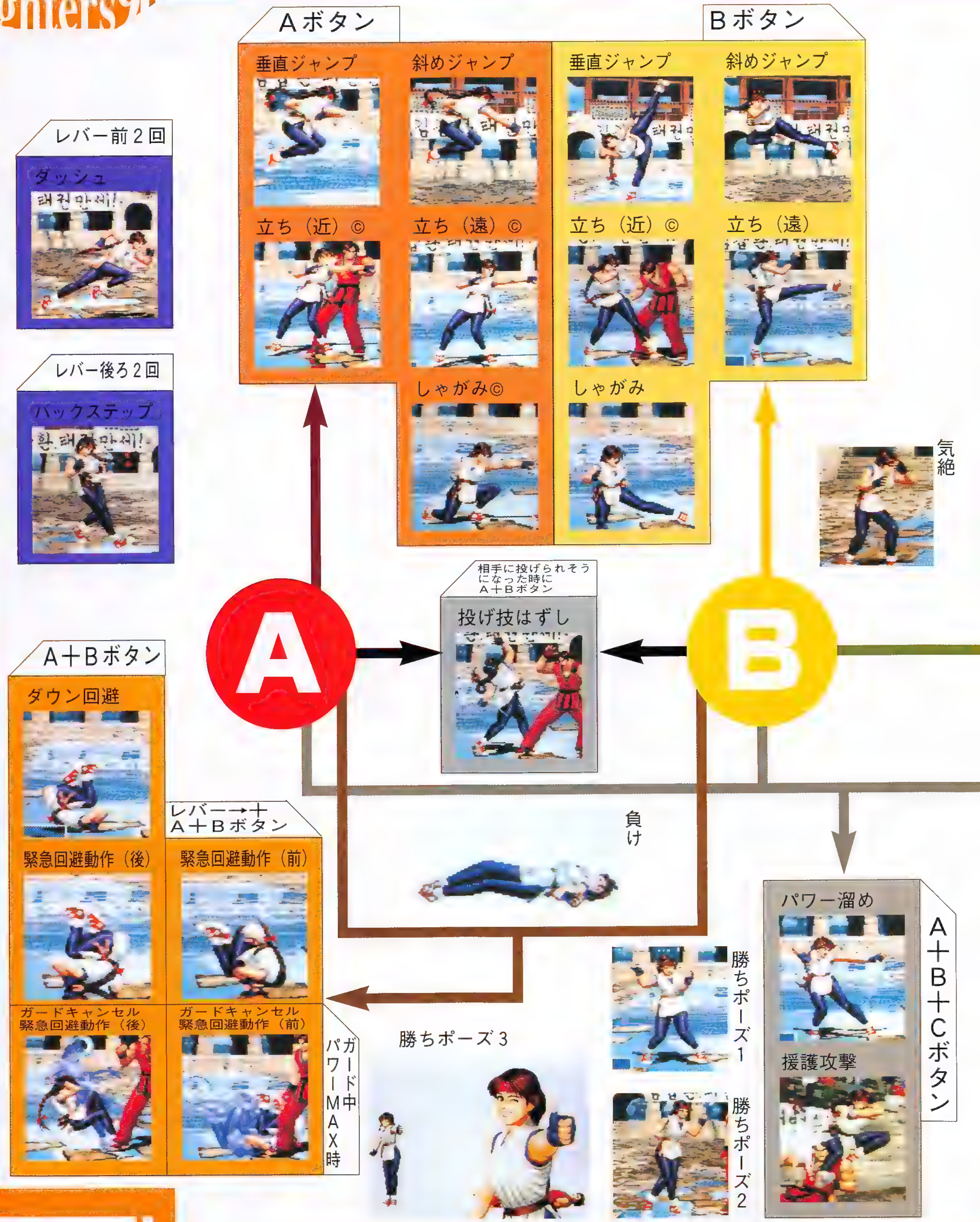
お互いジャンプ中で↑以外＋C or D



さいれんと投げ

投げ間合いで← or →＋Dボタン





Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
A
B
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
負け
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

新怒チーム

ハイデルンを前にラルフ、クラークが直立姿勢で立っている。
ハイデルン「揃ったな。着席してくれ」
ﾗﾙﾌ･ｸﾗｰｸ　「ハッ！」
椅子に腰掛ける二人。クラークがサングラスをポケットに収める。
クラーク　「ブリーフィングは久しぶりですね。新しい任務ですか?」
ハイデルン「資料を配る。先にそれに目を通してほしい」
手元に配られた資料を何げなく眺める二人。すぐに緊張の表情に変わる。
ラルフ　「…キング・オブ・ファイターズ！」
クラーク　「こいつは…？」
ハイデルン「見ての通りだ。キング・オブ・ファイターズが開催される」
ラルフ　「という事は、またルガールが裏で…？」
ハイデルン「いや、前大会とは違い主催団体がはっきりしている。裏で手を引くものも考えられるが、今のところ調査の網に引っ掛かった者もいない。『大会』自体はシロと考えていいだろう」
クラーク　「大会自体に問題が考えられないとすると、我々の任務に関する事は出場者にあるということですか？」
ハイデルン「そういうことだ」
ラルフ　「一体どういう？」
ハイデルン「今回の大会出場者の中にヴォルフガング・クラウザー、ギース・ハワード、Ｍｒ．ＢＩＧの三人の名が確認された」
口笛を吹くラルフ。
クラーク　「どの名前も裏社会では名の通ったクセ者ばかりですね」
ハイデルン「うむ」
ラルフ　「で、今回の任務というのは？」
ハイデルン「前大会と同様にキング・オブ・ファイターズに参加し、彼らの監視を行う。あれだけの大物だ。何か旨味でもない限り、こうした大会に参加するのは考えられないからな。それが今回の任務だ。」
ラルフ　「対戦形式はどうなっているんでしょうか？」
ハイデルン「資料にもあるが、前回同様チーム対戦で行われる事になっている」
クラーク　「それでは基本的に前回と同じ布陣でやれば良いということですね」
ラルフ　「今回も我々が組んでやれば楽勝ですね！ついでに優勝もかっさらってやりますか？」
ハイデルン「メンバーについては少々変更がある」
ﾗﾙﾌ･ｸﾗｰｸ　「えっ？」
ラルフ　「俺達の誰かが外れるという事ですか？」
ハイデルン「いや、お前達には前回同様大会に参加してもらう。今回私は実働部隊を外れ、作戦全体の指揮に回ることになった。」
ラルフ　「出場しないという事ですか？」
クラーク　「しかし、人数に欠員が生じては…。チームは三人一組だったはずですが？」
ハイデルン「心配するな。交代要員は用意している」
ﾗﾙﾌ･ｸﾗｰｸ　「交代要員？」
ハイデルン「そうだ」
不意にノックの音がする。
ハイデルン「入れ」
年の頃１７、８歳の若い女が入って来る。
ﾗﾙﾌ･ｸﾗｰｸ　「！」



ハイデルン「レオナだ。作戦参加は初めてになる。」
軽く会釈するレオナ。言葉はない。あっけに取られてレオナを見つめるラルフとクラーク。
ラルフ　「何かの冗談でしょう?まだ子供じゃないですか…」
ハイデルン「おまえらしくないセリフだな。私は絶えず言って来たはずだが…。そうだったな、クラーク？」
クラーク　「相手を所見で判断するのはプロとしては下の下、ですか？」
ハイデルン「そういうことだ。今作戦はこの布陣でいく。これは命令でもあるが、任務遂行上の決定事項でもある。何か問題はあるか、ラルフ？」
ラルフ　「いえ、ありません」
ハイデルン「よし、両名とも、この件に関しては了承したとみなす。それと作戦全体の指揮について補足することがある。今作戦での私からの指揮はレオナからお前達に通達されるので、そのつもりで」
ﾗﾙﾌ･ｸﾗｰｸ　「了解」
ハイデルン「よし。レオナ、席に着け。時計を合わせる。１６３５時。５、４、３、２、１、合わせ。作戦開始は明朝０５５０時。港第６番倉庫に集合せよ。何か質問は？」
ﾗﾙﾌ･ｸﾗｰｸ　「ありません」
ハイデルン「よし、では明朝第６番倉庫で。散会！」
ﾗﾙﾌ･ｸﾗｰｸ　「ハッ！」
ハイデルンがブリーフィングルームを後にする。ラルフ、クラークがレオナの方に目をやる。
ラルフ　「俺はラルフ。こいつがクラークだ。よろしくな」
立ち上がりブリーフィングルームを後にしようとするレオナを遮るかのように手を差し出すラルフ。軽く手を握り返す。すぐに立ち去ろうとするが、ラルフは手を離そうとしない。
ラルフ　「あんたからは、まだ自己紹介をしてもらってなかったよな？」
じっとラルフを見るレオナ。成り行きを伺っているクラーク。
レオナ　「レオナ…、よろしく」
ラルフ　「よろしくな。こいつはクラークだ」
親指でレオナの視線をクラークの方に促す。手を差し出すクラーク。
クラーク　「クラークだ。お手柔らかにな」
クラークには何も言わず、手だけを振り返す。ラルフと違い、クラークがすぐに手を離すと、早々にブリーフィングルームを後にする。ラルフに目をやるクラーク。ラルフは両肩を上げ首をすくめる仕草を見せる。
ラルフ　「どう思う？」
クラーク　「さあね、初対面のモンに愛想をふらないとこなんかはイッパシの軍人に見えますが…」
ラルフ　「まあな」
クラーク　「あしたからは共に作戦行動するんです。使えるかどうかは嫌でも見えてきますよ。教官の目利きを信じましょう」
ラルフ　「それが賢明か…」
サングラスを掛けるクラーク。
クラーク　「まっ、お互い明日からは気持ちを入れ替えて作戦行動に邁進すること。これだけですね」
ラルフ　「そういうこったな」

レオナ



声優　弓雅枝　格闘スタイル　マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日　1月10日　年齢　18歳
出身地　不明　血液型　B
身長　173cm　体重　56kg
趣味　特になし　好きな食べ物　野菜
得意スポーツ　特になし
大切なもの　特になし　嫌いなもの　血
B-84　W-57　H-85

ラルフ



声優　モンスター前塚　格闘スタイル　マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日　8月25日　年齢　39歳
出身地　アメリカ　血液型　A
身長　188cm　体重　100kg
趣味　ナイフコレクション
好きな食べ物　ガム　得意スポーツ　野球
大切なもの　昔、大統領から貰った勲章
嫌いなもの　ヘビ

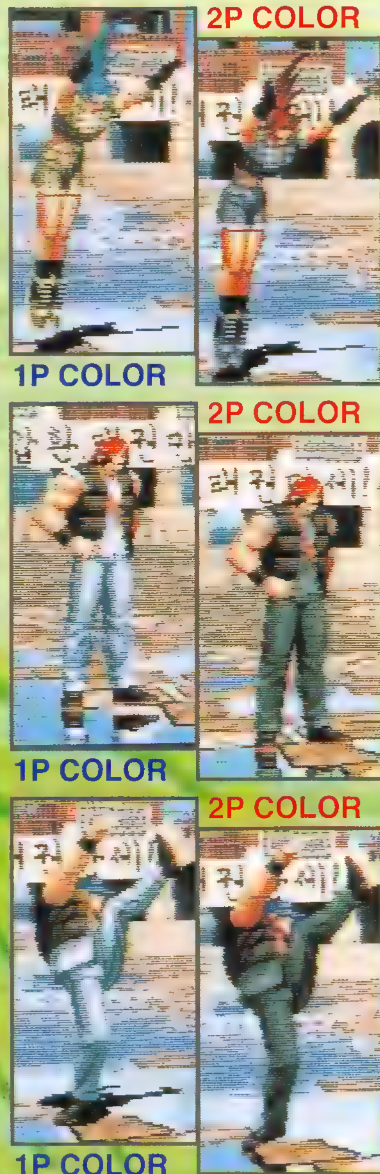
クラーク



声優　島よしのり　格闘スタイル　マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日　5月7日　年齢　34歳
出身地　アメリカ　血液型　A
身長　187cm　体重　99kg
趣味　ガンコレクション　好きな食べ物　オートミール　得意スポーツ　レスリング
大切なもの　グラサン
嫌いなもの　ナメクジ


LEONA
LEONA




2P COLOR
1P COLOR
2P COLOR
1P COLOR
2P COLOR
1P COLOR


RALF
RALF




CLARK
CLARK



必殺技

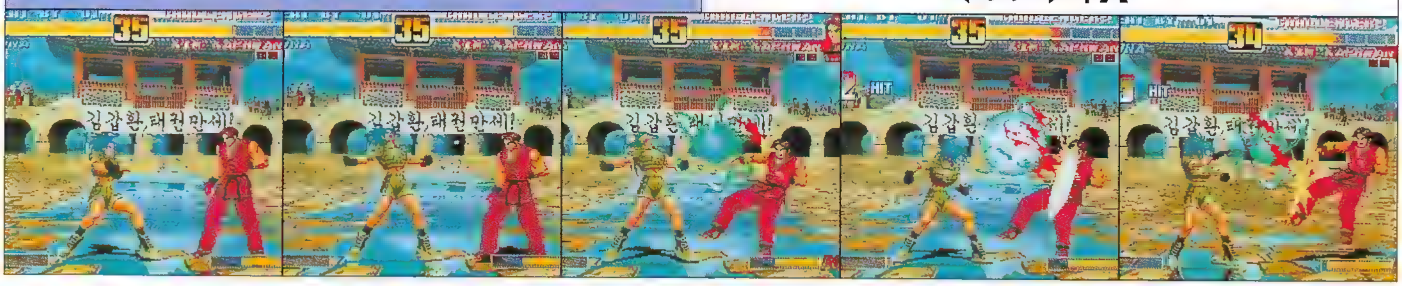
ムーンスラッシャー
↓タメ↑+AorC



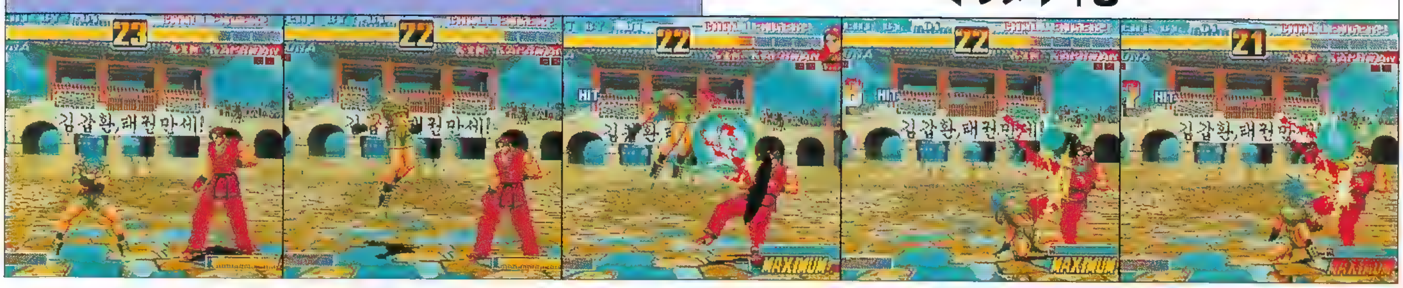
グランドセイバー
←タメ→+BorD



ボルテックランチャー（弱）
←タメ→+A



ボルテックランチャー（強）
←タメ→+C



Xキャリバー	⬇タメ⬆+BorD



超必殺技

Vスラッシャー	ジャンプ中⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●ムーンスラッシャー

上方から広く前方までをカバーしているため、守りの要となる技だ。

●グランドセイバー

身を低くして相手に高速接近し、突っ込むような形で斬りつける地上突進技。弱と強による違いは移動する距離。

ただし、強で出したときのみ相手ヒット時にレバー前＋Dで斜め上空へ蹴り上げる追加攻撃がある。ガードさせた後のスキが少なく、お互いがほぼ同時に動きだす。

出の早い技を使えば、グランドセイバー→通常技→グランドセイバー…というふうに連続して攻撃できる。ヒットした場合、相手キャラは空中に浮く。ここにさらに攻撃を加えられる。最も使用頻度の高い技だろう。

●Xキャリバー

グランドセイバーが地上を走っていく「対地」の技なのに対し、この技は相手のいる位置へ向かって跳んでいって斬りつける「空対空」の技だ。

従って地上の相手にガードされると、技後のスキに攻撃を加えられる。格好はいいのだが、滅多にお目にかかることのない技といえる。

●ボルテックランチャー

弱だと目の前にエネルギー球を発生、強だとレオナが小さく飛びあがり、エネルギー球を前方へ発生させる。このエネルギー球によりダメージを受けている相手に対しては、さらに攻撃を加えられる。

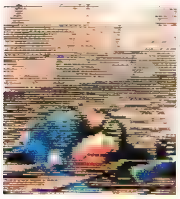
●Vスラッシャー

上空から急降下して相手をVの字に斬り裂く超必殺技。弱は急な角度で出て、強は浅い角度で出る（遠くまで跳ぶ）。地上から入力しはじめて、ジャンプすると同時にボタンを押しても出るぞ。

レオナ

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。



戦闘不能時待機中



戦闘不能時味方が勝利したとき

Cボタン

近距離の立ち強パンチは、一段目のみキャンセル可能です。

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



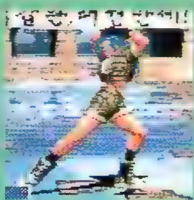
立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ



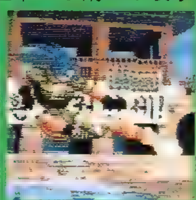
投げ間合いで←or→＋Cボタン

キラーバイト



C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©



挑発



（一定の間合いで）B＋Cボタン

ハイデルン インフェルノ



お互いジャンプ中で↑以外＋CorD

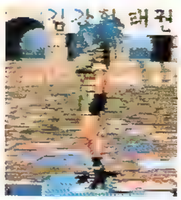
オーデルバックラー



投げ間合いで←or→＋Dボタン



引き分け



判定負け



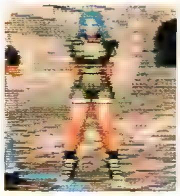
待機中



味方がダメージを受けたとき



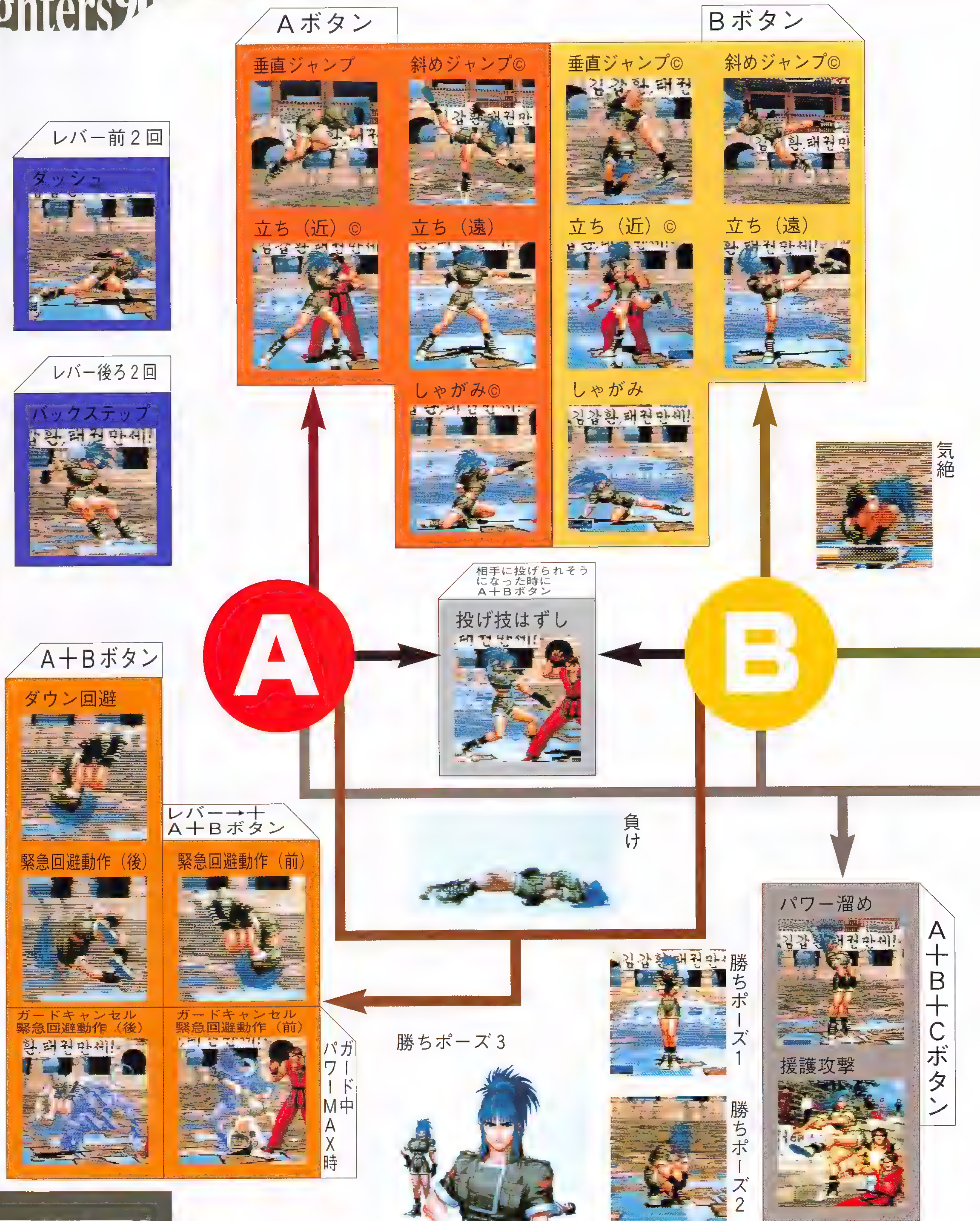
味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が負けたとき


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
負け
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

ラルフ

必殺技

バルカンパンチ	AorCボタン連打



ガトリングアタック	←タメ→+AorC



急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+AorC	ジャンプ中 ↓↘→+AorC



スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで ←↙↓↘→+D



ラルフキック	←タメ→+BorD

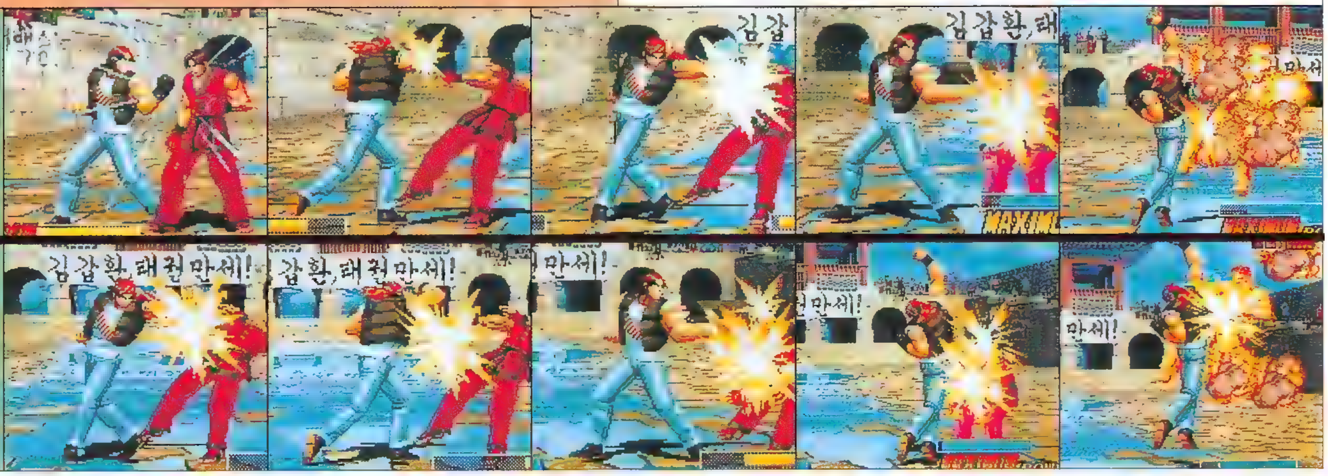


超必殺技

バリバリバルカンパンチ　↓↘→↘↓↙←+AorC

ノーマル時（パワーMAXもしくは体力点滅時）

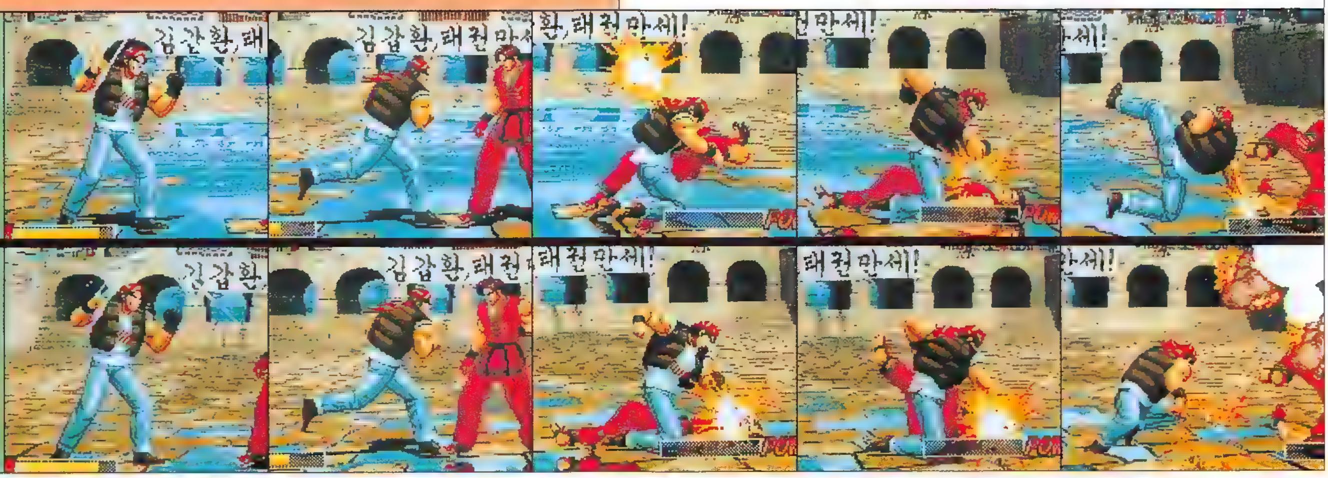
パワーMAX時（パワーMAXで体力点滅時）



馬乗りバルカンパンチ　↓↘→↘↓↙←+BorD

ノーマル時（パワーMAXもしくは体力点滅時）

パワーMAX時（パワーMAXで体力点滅時）



●バルカンパンチ
両腕を前方へ高速でくりだして攻撃する、バリヤー型の技。出のスピードが早いので、相手の連携を止めるのに使える。ガードしている間にボタンを連打しておき、出鼻を挫こう。

●ガトリングアタック
ラリアットとエルボーを連続して叩き込む、突進系の打撃技。
打点が高いので、しゃがみ強パンチや強足払いなどをガードさせたあとに、おもむろにだすと相手のジャンプをおとせたりする。

●急降下爆弾パンチ
この技は出し方が2種類あり、地上から出したときは斜め上へ急上昇したのち、角度を変えて斜めしたへ急降下する。上昇中にも攻撃判定があるので、先読みで対空技としてつかえる。空中から出す場合は、ジャンプ強パンチなどにキャンセルをかけて時間差で攻撃したり、目の前からバックジャンプして突然だすなど、トリッキーな攻めにつかえる。

●スーパーアルゼンチンバックブリーカー
コマンド投げ。吸い間合いは広いので、どんどん使っていこう。

●ラルフキック
かなり判定の強いドロップキック。スキが少ないので安心してつかっていける。

●バリバリバルカンパンチ
ガトリングアタックとバルカンパンチをたしたような技だが、削り量がもの凄い。

●馬乗りバルカンパンチ
乱舞系の技。判定は弱いがヒットしたときの威力と演出が気持ちいいので是非決めたい。

ラルフ



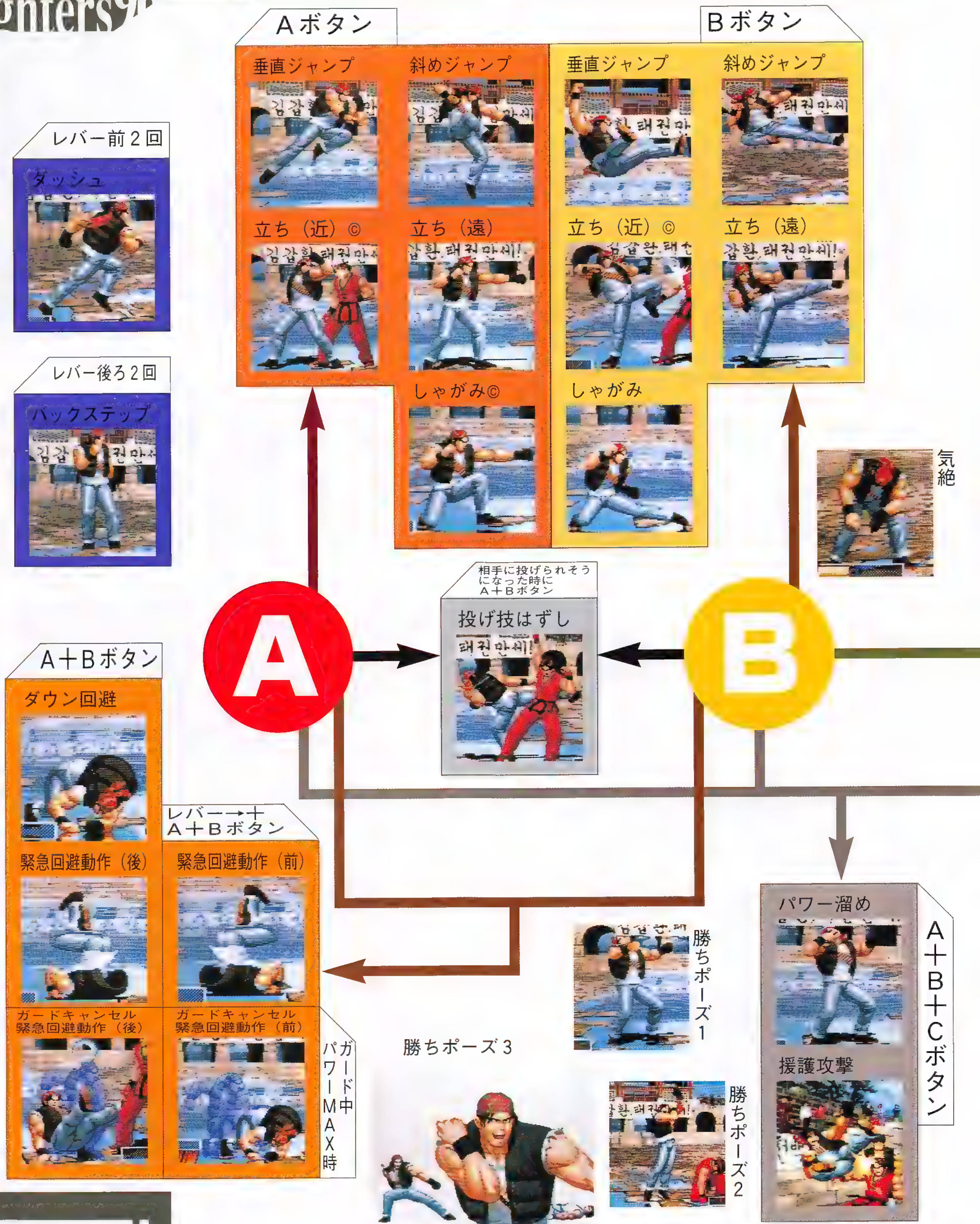


技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。







Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
A＋B＋Cボタン
パワー溜め
援護攻撃

必殺技

バルカンパンチ	AorCボタン連打



ローリングクレイドル（必殺投げ）	←↙↓↘→+AorC



スーパーアルゼンチンバックブリーカー（必殺投げ）	投げ間合いで←↙↓↘→+D



ナパームストレッチ（必殺投げ）	→↓↘+AorC



フラッシングエルボー	必殺投げ動作中↓↘→+AorC



フランケンシュタイナー（必殺投げ）	←↙↓↘→+B



超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+C

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●バルカンパンチ
ラルフのものが強い判定を持ち、相手を燃やしてすぐにダウンさせるのに対し、パンチを無数に打ち込むタイプになっている。

●ローリングクレイドル
突然走っていって投げてしまう、移動型のコマンド投げ。ただし、つかむまでに若干時間がかかるので、暴れられるとなかなか決まらない。

●スーパーアルゼンチンバックブリーカー
隙なく投げる、近距離用のコマンド投げ。有効間合いはラルフのものを上回る。威力もあるため、主力攻撃技といっていい。

●ナパームストレッチ
この技も投げ技だが、空中にいる相手をつかまえる地対空専用技となっている。
無敵時間などは当然ないので、完全に相手のジャンプを先読みして出しておく必要がある。

●フランケンシュタイナー
これも近距離用のコマンド投げなのだが、この技を使うのは、投げたあとの「ヘェーイ!!」でもって相手を挑発するときだけだ。この演出はイカス。

●フラッシングエルボー
コマンド投げの最中に入力すると、投げたうえに肘打ちで追い打ちをする。これが案外減るので、S・A・バックブリーカーとこれだけで、もの凄い威力だ。

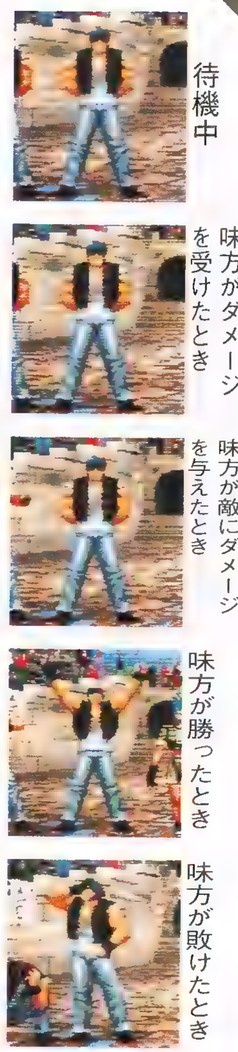
●ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
壮絶な威力の超必殺投げ。ただし吸い間合いはやや狭めなので、「避け（BCD同時押し）」などを駆使して狙っていこう。

クラーク



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。




Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
戦闘不能時待機中
戦闘不能時待機中味方が勝利したとき
気絶
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
相手に投げられそうになった時にＡ＋Ｂボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
負け
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン



　「タアッ！」
　「テヤッ！」
　深い山奥に声が響き渡っている。
　その声は古びた寺から聞こえてくるようだ。
　そこで修業している二人の姿が見える。
アテナ　「はいっ！今日はここまでにしましょ」
ケンスウ「ふうっ、やっとおわりかいな。随分疲れたで」
アテナ　「なぁに言ってるの、ケンスウ。すぐ弱音を吐くなんて、男の子でしょ！」
　ケンスウはそう言われつつも嬉しそうである。
　ああっ、アテナはいつもキツいなあ。まっ、そこが好きなんやけどな。キツい修業もアテナと一緒に出来るなら、それほど苦にもならへんけどな。そう思うケンスウ、今日このごろである。
ケンスウ「そういやあ、お師匠さん遅いなあ。街に朝出掛けたまんま、まだ帰ってこうへんでぇ」
アテナ　「そういえば、随分と遅いわねえ」
ケンスウ「また、酒でも一杯やってるんとちゃうか？」
アテナ　「そうかもしれないわね。お師匠様好きだから、お酒」
　汗をタオルで拭きながら、師匠の帰りを待つ二人。師匠が今、どうなっているのか、知る由もない弟子達であった。

　にぎわいを見せる街の大通りで、群衆が二人の男を取り囲んでいる。
　頑強そうな男と、老人が対峙している。頑強そうな男はかなり疲労しているらしく、肩で息をしている。老人の方は全く疲れた様子も見せず、まるでこの格闘を楽しんでいる様にすら見える。
老人　「ほれっ！」
　気合いと共に、老人＝チン・ゲンサイの必殺技・瓢箪撃が相手にヒットした。頑強そうな男がたまらず呻いた。
男　「わ、悪かった、じいさん。あんたがキング・オブ・ファイターズに出場していた事は認める。許してくれ。」
チン　「なんじゃい、もう終わりかい。こんな年寄りに負けるとは情けないのう」
　その男は照れ臭そうにしていたが、急にふと思い付いたように、話し始めた。
男　「そうだ、じいさん。今度のキング・オブ・ファイターズの事知ってるかい？」
チン　「なんじゃと、キング・オブ・ファイターズじゃと？」
男　「ああ、今までの大会と違って、今回はデカいスポンサーがいくつもついて、ＴＶや新聞でも大々的に宣伝してるぜ。まあ、今回の公式大会でキング・オブ・ファイターズは一躍メジャーだな。おい、じいさん、どうしたんだ？」
　男が話しかけている言葉は、老人の耳には全然届いていなかった。
　キング・オブ・ファイターズ。

　夕暮、古寺で食事する三人の姿があった。
　いつもは陽気に話をしながらの食事が、今日はいつもと違っていた。
アテナ　「どうしたのかしら？お師匠様、元気ないみたい」
ケンスウ「そうやなあ、いつもとえらい違うなぁ」
チン　「お前達、少し話があるんじゃが、よいかのう」
ケンスウ「え？何ですか、お師匠さん」
チン　「実はな、近くキング・オブ・ファイターズの大会があるそうじゃ」
ケンスウ「ああ、ようテレビで宣伝してますやん」
チン　「何？おぬしら知っておったのか！？」
　老人は拍子抜けし、聞き返した。
アテナ　「あんなに宣伝していたら、いやでも耳に入って来ますよ」
ケンスウ「それで、勿論出場しはるんでしょ？それに今回は公式大会。前みたいに主催者の野望とか関係ありませんやん。どこまでやれるのか、ええチャンスやないですか！」
アテナ　「私もケンスウのの意見に賛成です。お師匠様、ぜひ出場しましょう」
　二人の会話を聞きながら、チン・ゲンサイは前回の大会を思い出していた。
チン　（前回でルガールは自らの力によって消滅した。この世に悪党は数多いが、あれほどの力をもった悪党はそうはいまい。今回は公式戦と聞く。主催者もはっきりしておる様じゃし、本当の意味での腕試しが出来るかもしれん、しかし…）
ケンスウ「お師匠さーん！」
　チン・ゲンサイの顔を覗きこみ、沈黙を破ったのはケンスウだった。
ケンスウ「どないしたんですか？」
チン　「う～む…。じゃがな、おぬし達の修業の意味は、あくまでも来るべき最悪の事態に備えて、一人でも多くの人々を救うためのもの…。じゃが、今回の大会にはその意味がない。ただの腕試しで、ぬしらの力をつかうのもどうかと思うのじゃが…」
ケンスウ「お師匠さん。力試しも修業の内やで。それに今までの大会も、オレらの力に対抗する力をもった連中がうようよ出とるやないですか。井の中の蛙大海を知らず、ちゅうヤツになっても困るんとちゃいますか！？」
アテナ　「そうです！私達もまだ未熟者！実践で鍛えるのも大切な修業の一つだと思います」
チン　「…どうやらお前達はワシが思っているよりもずっとしっかりしとる様じゃな。逆にワシが説教されるとは…」
ケンスウ「オレらも、もう子供とちゃいますからね！」
チン　「ふむ…よし分かった！じゃあ出場するとするかのう！」
ケンスウ「やったあ！さすがお師匠さんや！物分かりがええで！」
アテナ　「ありがとうございます。お師匠さま」
ケンスウ「はぁ、何かそうと決まったら腹へってきたな」
アテナ　「またなの！もうケンスウったら意地汚いんだから！」
ケンスウ「うるさいなぁ！オレはええ事言うた後には腹が減るんや！よぉ～し　オレの力全世界ネットでみせつけたるでぇー！」
アテナ　「ケンスウ！あんまり軽い気持ちだと、ソッコウで負けちゃうよ！」
ケンスウ「わかってるって、アテナ！押すところは押し、引くところは引く。オレももう昔のオレやないて」
アテナ　「だったら、いいけど…」
　チンは二人のやりとりを見つめて目を細め、暖かく見守っている。そして心の中で呟いた。
チン　「実はお前達を出場させたくない理由はそれだけではないのじゃがな…。どうも今度の大会には何か嫌な予感がするのじゃ…。ワシの取り越し苦労だとよいのじゃが」

麻宮アテナ



声優　さとう珠緒
格闘スタイル　超能力+中国拳法
誕生日　3月14日　年齢　18歳　出身地　日本　血液型　B　身長　163cm
体重　49kg　趣味　星占い
好きな食べ物　いちご大福
得意スポーツ　ラクロス
大切なもの　ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの　バッタ　B-83　W-57　H-82

椎拳崇



声優　矢野栄路
格闘スタイル　超能力+中国拳法
誕生日　9月23日　年齢　19歳
出身地　中国　血液型　B　身長　172cm
体重　61kg　趣味　漫画鑑賞
好きな食べ物　肉まん
得意スポーツ　サッカー
大切なもの　早見優のデビューアルバム
嫌いなもの　修行

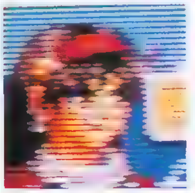
鎮元斎



声優　西村寿一　格闘スタイル　中国拳法全般（主に酔拳を使用）
誕生日　4月27日　年齢　89歳
出身地　中国　血液型　A
身長　164cm　体重　53kg　趣味　麻雀
好きな食べ物　酒
得意スポーツ　散歩orスキップ
大切なもの　酒
嫌いなもの　パンダ

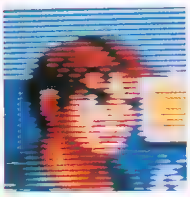
ATHENA ASAMIYA





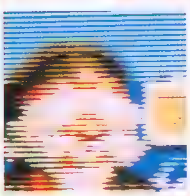
SIE KENSOU





CHIN GENTSAI

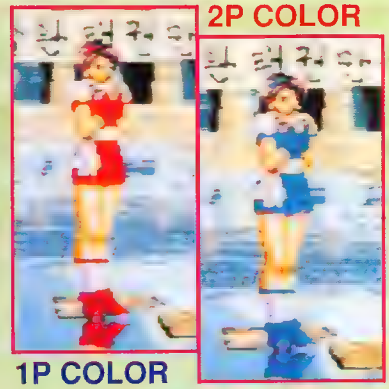












1P COLOR

2P COLOR



1P COLOR

2P COLOR



1P COLOR

2P COLOR

麻宮アテナ

必殺技

サイコボールアタック	↓↙←+AorC



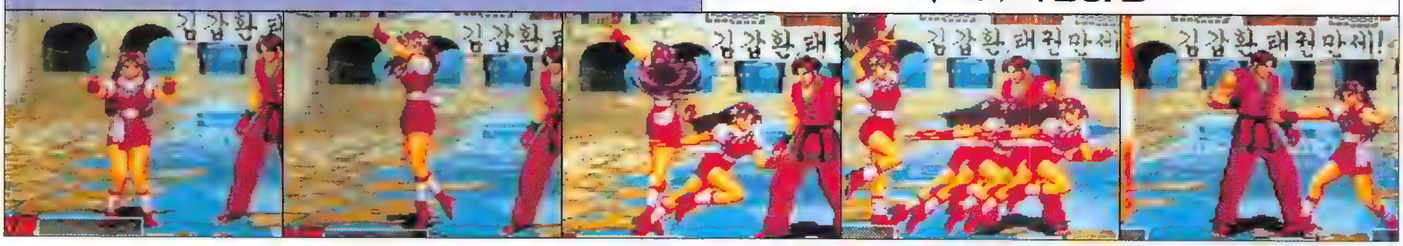
フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorC



ν(ニュウ)サイコリフレクター	→↘↓↙←+BorD



サイキックテレポート	↓↘→+BorD



サイコソード	→↓↘+AorC



空中サイコソード	ジャンプ中→↓↘+AorC



超必殺技

シャイニングクリスタルビット　←→↘↓↙←+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時
パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



クリスタルシュート　〈シャイニングクリスタルビット〉動作中↓↙←+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時
パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



空中シャイニングクリスタルビット　ジャンプ中←→↘↓↙←+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時
パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



空中クリスタルシュート　〈空中シャイニングクリスタルビット〉動作中↓↙←+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時
パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



　高い機動力を持つ超能力戦士、麻宮アテナ。技に関してはスタンダードなものが多く、通常技、必殺技共に安定している。
　通常技で主に使えるのは、C＋Dのふっとばし攻撃だろう。アテナのふっとばし攻撃は他のキャラに比べると出が早く、非常に使いやすい。当然キャンセルできるので、使い道は多いぞ。
　他の技では、キャンセルできるものが使い易い。大足払いや近距離大パンチなどは、攻める上で不可欠の技だ。
　必殺技だが、まずは今回から新たに加わった、サイキックテレポートを説明しよう。この技は、攻撃力を持っていない移動技である。強弱の違いは移動距離で、弱は短く、強は長い距離を一瞬で移動できる。しかし、無敵時間は一切ないので、攻撃されれば止められてしまう。だが、この移動速度は尋常ではないので、見てから反応できるものではないだろう。
　〃サイコリフレクターは前作からある技だが、大きく変化した。出る速度や攻撃判定などは弱まったが、多段ヒットするようになったのだ。強で出すと大きく移動するので、使い方次第では有効に働くだろう。
　シャイニングクリスタルビットは空中で出せるようになった以外に大きな変更はないが、その後のクリスタルシュートに変更が加えられた。
　弱のシュートはストレートに飛ぶのだが、強のシュートは上方向にホップするのだ。相手がジャンプで避けようとすれば、ヒットするという寸法だ。空中シャイニングは入力が難しいが、出せると頼れる武器になるぞ。

アテナ


戦闘不能時待機中


戦闘不能時待機中味方が勝利したとき

Cボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



投げ間合いで←or→＋Cボタン

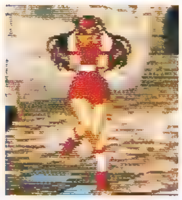
ビットスルー



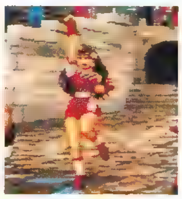
C

D


待機中


味方がダメージを受けたとき


味方が敵にダメージを与えたとき


味方が勝ったとき


味方が負けたとき

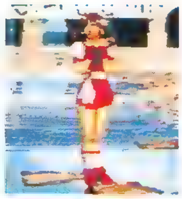
C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©




引き分け


判定負け

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

挑発

（一定の間合いで）B＋Cボタン



サイキックシュート

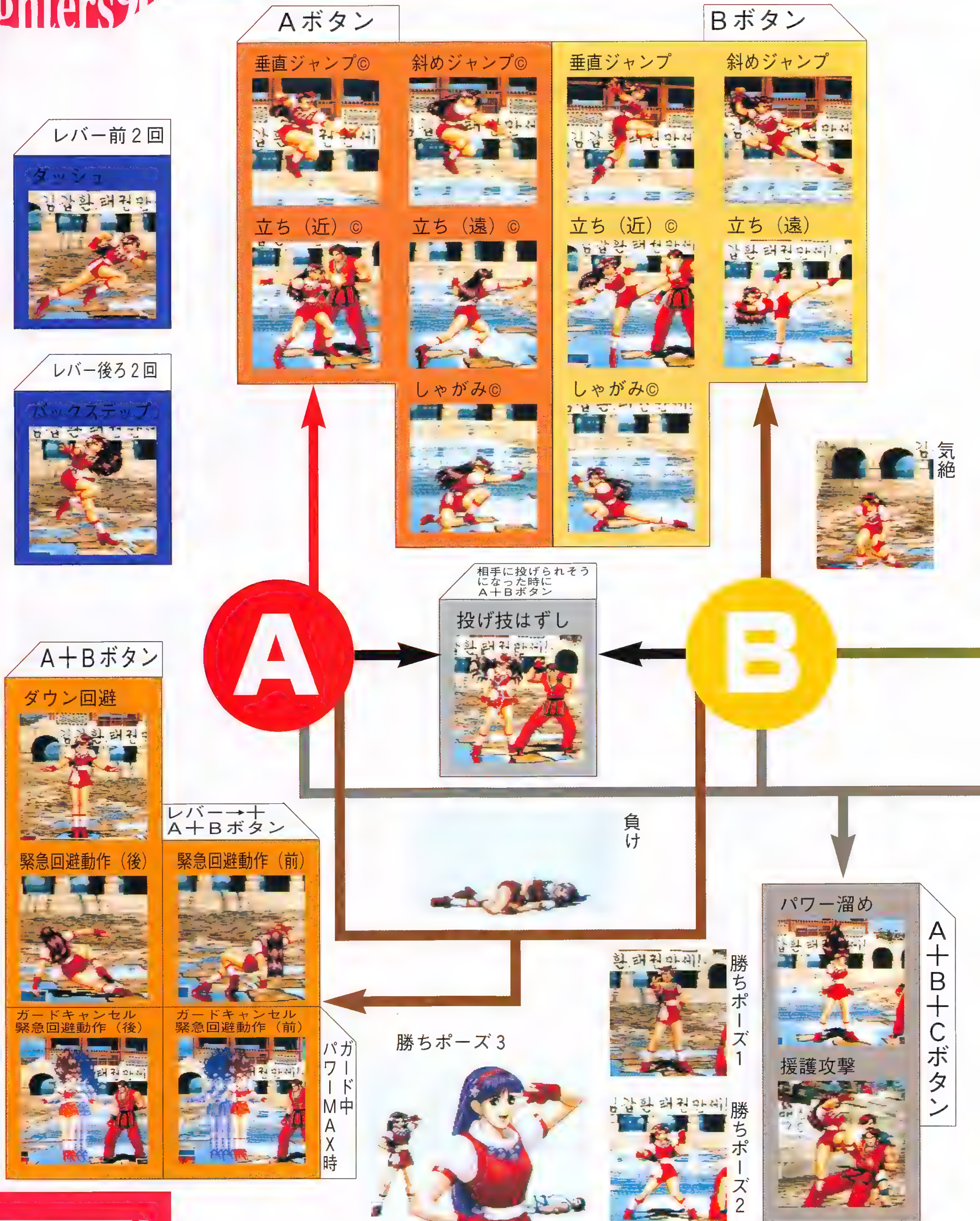
お互いジャンプ中で↑以外＋CorD



サイキックスルー

投げ間合いで←or→＋Dボタン




Aボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（後）
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
負け
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

椎拳崇

必殺技

超球弾 ↓↙←+AorC



龍顎砕 ←↓↙+BorD



龍連牙・地龍(ちりゅう) ←↙↓↘→+A



龍連牙・天龍(てんりゅう) ←↙↓↘→+C



龍爪撃 ジャンプ中↓↙←+AorC



超必殺技

じんりゅうせいおうれっきゃく
神龍凄煌裂脚

↓↘→↘↓↙←+B

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時



パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



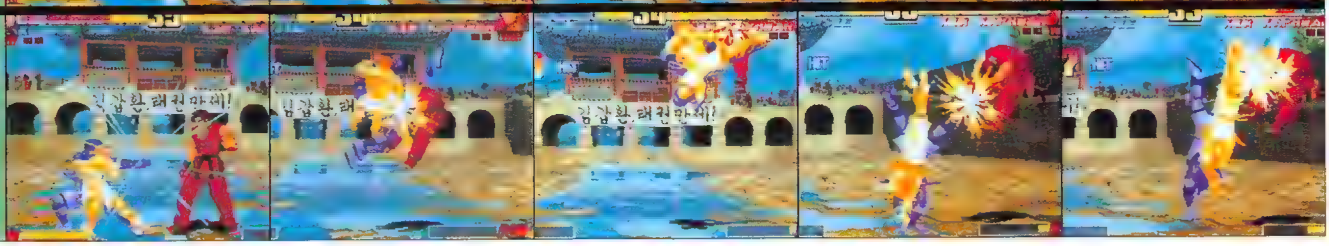
神龍天舞脚

↓↘→↘↓↙←+D

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時



パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



強烈な特徴はないが、平均的な能力で、安定した強さをもつ椎拳崇。前作に比べると多くの技が変更されたが、強さは相変わらずだ。

通常技で大きく変化したのは、遠距離の強パンチだろう。2段攻撃になっているので、2ヒットするように当てれば強力なのだが、キャンセルができないので隙が大きいのが難点だ。

キャンセルはできないが、非常に使えるのが、遠距離強キックだ。リーチがあり、攻撃判定が大きいので、先端部分を当てるように使うと強力だぞ。

他には、リーチがありキャンセルのかかる大足払いや、出るのは遅いが、判定の強いふっとばし攻撃なども使えるぞ。リーチが長く、キャンセルできる必殺技は重宝するので、有効に使っていこう。

必殺技では、龍連牙・天龍がポイントになってくる。天龍は上昇していくので、外してしまうと隙が大きく危険極まりない技なのだが、使い方次第では強力な技だ。主な使い道は、先読み対空技である。ジャンプが頻繁に行われるこのゲームでは、当てる機会も多いだろう。しかし、外した時が悲惨だぞ。

使う機会の多い超球弾は速いので強力なのだが、硬直が長いために不安が残る。

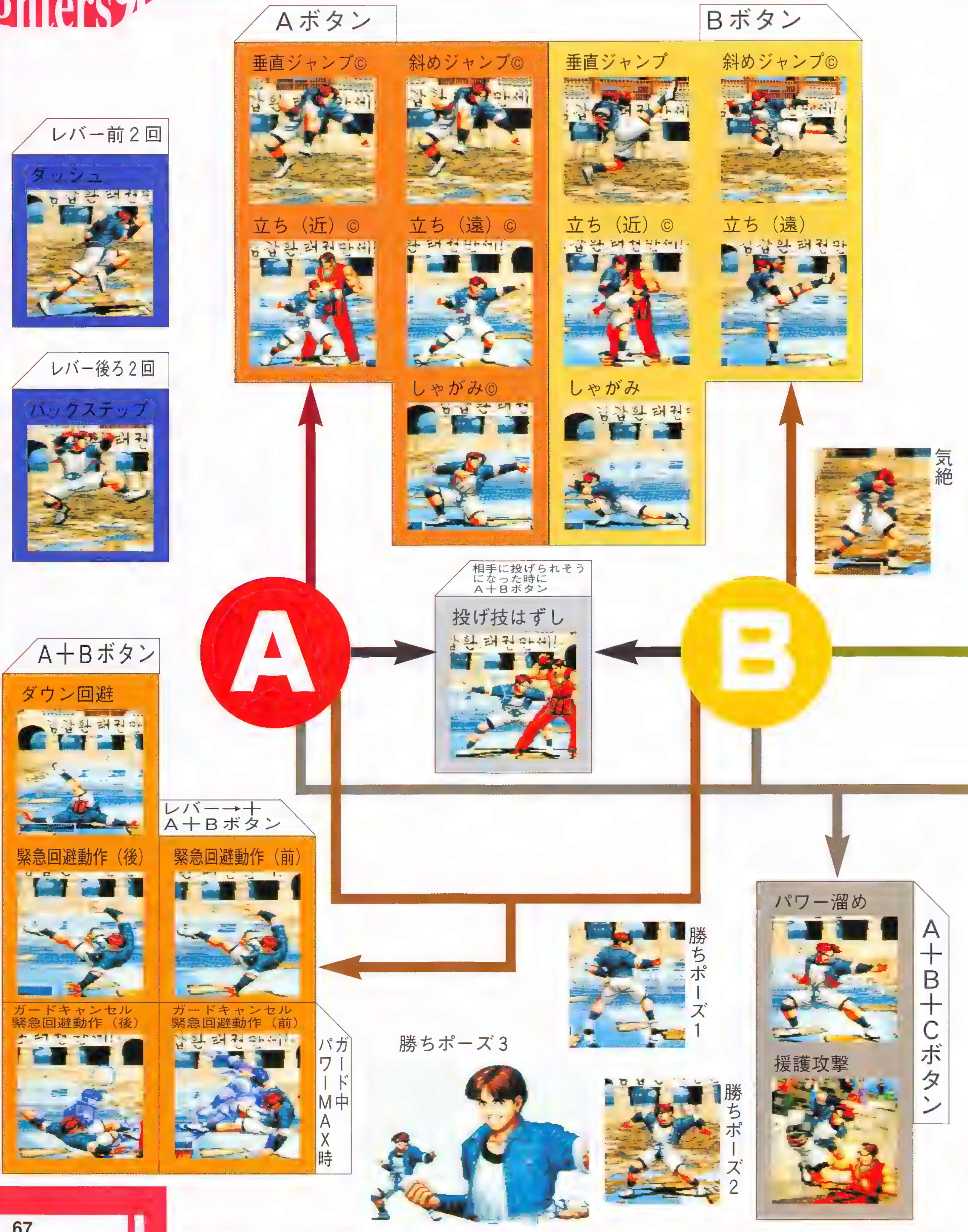
超必殺技は神龍天舞脚に加え、神龍凄煌裂脚が増えた。天舞脚に似ているが、前半は地上を龍連牙のように進み、その後打ち上げるのだ。前進する分、地上で当てやすいぞ。ダメージ的にはどちらも変わらないので、より当てやすい凄煌裂脚のほうを使ったほうがいいだろう。

椎拳崇



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。



Aボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前2回
ダッシュ
レバー後ろ2回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ3
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

鎮元斎

必殺技

柳燐蓬莱	→↓↘+AorC



すいかんかんおう 酔管巻翁	↓↘→+AorC



ぼうげつすい 望月酔	↓↙←+BorD



回転的空突拳	←↙↓↘→+BorD	《酔管巻翁》中 →+BorD	《望月酔》中 ←↙↓↘→ +BorD



ろうじゃはんほう 龍蛇反蹦	《望月酔》中↑+B



りぎょはんほう 鯉魚反蹦	《望月酔》中↑+D



ちょうしゅうりくぎょ 蝶襲鯥魚	《酔管巻翁》中→+AorC



瓢箪撃（弱）　↓↙←+A



瓢箪撃（強）　↓↙←+C



超必殺技

轟欄炎炮　↓↘→↓↘→+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



機動力こそないが、体つきからは思いつかないほどの強烈な一撃を持っている、鎮元斎。トリッキーな必殺技が増えたので、攻め方にバリエーションが増えたキャラクターだ。

通常技では、特に強力といえる技は少ない。いくつか挙げるとするならば、遠距離強パンチと、ジャンプ強パンチだろう。遠距離強パンチはキャンセルができるので、技のつなぎとしては有効だ。ジャンプ強パンチは、小ジャンプで使っていくのがいいぞ。昇りで出せば中段となるので、攻めのバリエーションとしても使えるだろう。

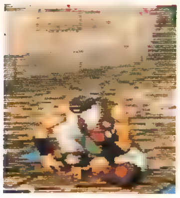
必殺技では、新技の望月酔が非常に重要な技となっている。望月酔は攻撃力などなく、ただ寝るだけの技なのだが、寝た状態は当たり判定が非常に小さいために、多くの技をかわすことができるのだ。基本的には足払いと、投げ技しか当たらず、ジャンプ攻撃などは一切当たらないのだ。また、乱舞系の技もほとんど無効化できるので、かなり強力な回避行動だろう。しかし、それだけではない。

望月酔から出る鯉魚反蹦は、チンの最大の武器と言える技なのだ。寝た状態から素早く出すことができ、対空性能にすぐれているので、安心できる対空技なのだ。また、判定も強いので、寝て近づき、反撃しようとしたら鯉魚反蹦を出してみるのも手だぞ。望月酔は、4ボタン同時押しですぐ立つことができるので、それも覚えておこう。

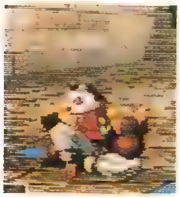
他には、2回出る強瓢箪撃が使えるぞ。2回目が出るとは思わずに、反撃しようとすれば当たってしまうものなのだ。うまく利用しよう。

鎮元斎

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき



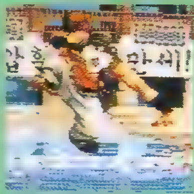
投げ間合いで←or→＋Cボタン

強飲酒（ごういんしゅ）

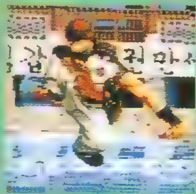


Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）©

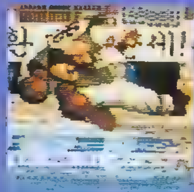


しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



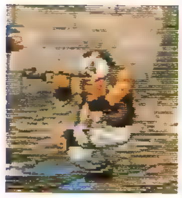
立ち（遠）



しゃがみ©



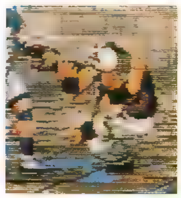
待機中



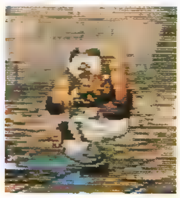
味方がダメージを受けたとき



味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が負けたとき



C

D

C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©



負け



引き分け



判定負け



挑発



（一定の間合いで）B＋Cボタン

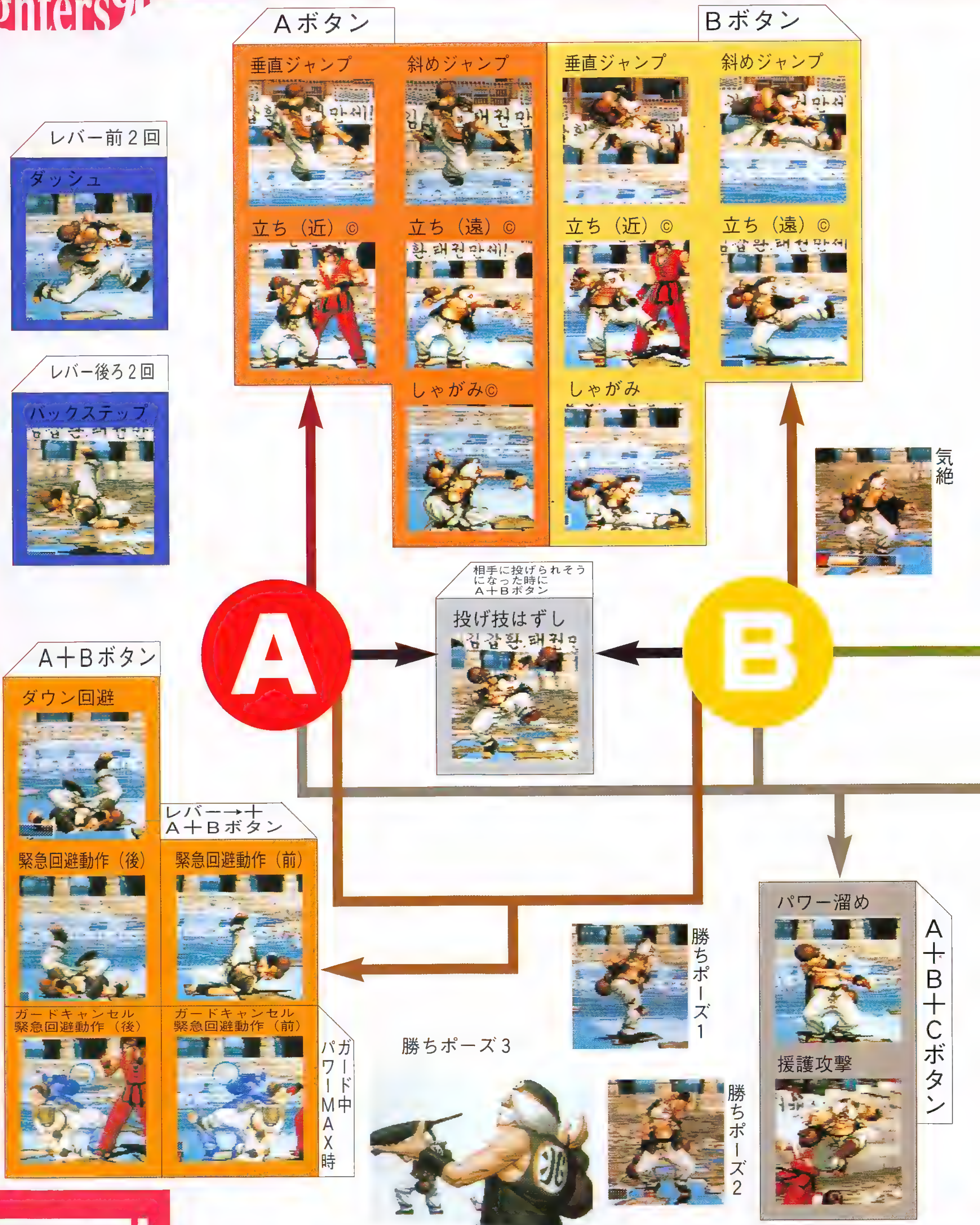
技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

逆足投げ（ぎゃくあしなげ）



投げ間合いで←or→＋Dボタン


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ
レバー前2回
ダッシュ
レバー後ろ2回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（後）
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ3
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

THE KING OF FIGHTERS'96 新女性格闘家チーム

イギリスのキングのバー《イリュージョン》に不知火舞がすごい勢いで飛び込んで来た。
舞　「キ、キングさん！大変です！！」
店じまいの準備をしていたキングはその迫力にあっけにとられながらも、言葉を返した。
キング「い、いきなり何だい、舞！」
舞　「そ、それが…今回のキング・オブ・ファイターズの事なんですけど！ユリちゃんが一緒に組めなくなってしまって!」
キング「えっ！？ユリが？」
舞　「そうなんですよ！ユリちゃんったらお父さんの策略にはまっちゃったみたいで、だから私達ユリちゃんの代わりを探さないと、大会に出場できないんです」
キング「…そう、…丁度よかったのかもね…」
舞　「え…？」
キング「…舞。実はね、言いにくい事なんだけど…」
舞　「何ですか？」
キング「今回の大会、私は出場を見合わせたいんだ」
舞　「えっ！？何ですって？」
舞は自分の耳を疑った。
キング「…つい先日、弟が交通事故にあってね」
舞　「弟さんが！？」
キング「ああ、大した事はないんだけれど、身内は私一人。あの子のそばにいてあげたいんだ。…だから、今回の大会すまないけれど…」
舞　「え、ええ、分かります。弟さんが一日も早く回復するように祈ってます。キングさんも大変だろうけど、頑張って下さいね」
キング「舞、悪いね。力になれなくって。あっ、そう言えば舞の彼氏の…確か、アンディだったっけ。彼はどうなんだい？」
舞　「…アンディはいつもの3バカトリオで出場なんです…」
キング「あっ…そう、そうなのか…。ど、どうだい今晩はここに泊まって行くかい？」
舞　「…いえ。近くにホテル取ってるんで、気を使わないで下さい。じゃあ…！」
そう言うと舞は店を飛び出した。
キング「あっ、舞！」



舞は淋しそうに、街を歩いていた。
舞　「また、独りぼっちになっちゃったなぁ…」
なんだか自分がみじめで、ふいに目頭が熱くなる。
気がつくと、涙の雫がポタポタと落ちていた。

舞が出て行った後、イリュージョンで一人佇んでいるキング。
キング「キング・オブ・ファイターズか…」
店のＴＶで放送している派手な大会の宣伝をキングは見つめていた。

翌日、舞は宿泊していたホテルから日本へ帰る為の準備をしていた。
舞　「ハァ～、他にも色々あたってみたけど…みんなダメだったし、今回は私出場出来ないなぁ…」
そう言うと、舞は大きな溜め息をついた。
「ピンポーン」
ふと、玄関の呼び鈴が鳴った。
舞　「はーい。ボーイさんかしら？今出ま～す！」
しかし、玄関を開けた瞬間、「ブオッ」と鋭い拳が舞の顔面めがけて飛んで来た。
舞は、間一髪でそれをよけた。
舞　「な、何なのよ！」
舞は一瞬何が起こったか分からなかったが、どうやら相手は女であり、技は古武術の様であった。女は後ずさりする舞を押し、じりじりと廊下に上がって来た。
舞　「トウッ！」
気合いと共に舞はキックを繰り出した。その攻撃を女はするりと避けた。
舞　「まだまだっ！」
舞はそこに、間髪入れずに技を重ねた。
舞　「龍炎舞！」
炎が袴姿の女に襲いかかる。
この攻撃には虚を突かれたのか、袴姿の女はかろうじて防御したが、たじろいだ。
「今だわ！」
舞　「トオーッ！」
袴姿の女に向けて舞が突進して行く。
必殺忍蜂である。
「ガシイッ」
女は突進してくる舞をガードした。そして、舞を掴みかかりに来た。
その瞬間、
「はい、そこまで！」
２人はその声をした方を見た。玄関に一人の女性が立っていた。
舞　「キ、キングさん！」
キングの姿を見ると、袴姿の女は舞を掴んでいた手を離し、言葉を発した。
女　「手荒な真似をしてすみません。私、藤堂香澄といいます。キングさんに紹介していただいて舞さんに会いに来たんです」
舞　「え？キングさんが！？」
キング「ああ、私が誘ったんだよ。チームメンバーにね」
香澄　「はい、私、キング・オブ・ファイターズに出場したかったんです。でも、私、それだけじゃなくて、出場するなら勝ちたいんです。今の手合わせで、舞さんがとても強いと感じました。これなら、優勝も夢じゃないって思いました。」
舞　「は、はあ…それで、キングさんはどうしてここに？」
キング「う、うん。弟に全て見透かされちゃってね。今の魂の抜けた姉さんなんか見たくないって。戦ってる生き生きした姉さんの姿が見たいって。あの子は戦っている私が誇りだって言うんだ。出場して勝ち抜いて、そして優勝して欲しいってね。…今、弟の為に私がしなければいけない事は、ベットの横に付き添っている事よりもキング・オブ・ファイターズに出場し、そして優勝する事だと気が付いたんだ」
舞　「そ、それじゃあキングさん…」
キング「ああ…！当然出場するよ！」
舞　「や、やったあ！キングさんが一緒に戦ってくれるなら、もう言う事なしだわ！」
キング「それじゃ話は決まったね！舞！香澄！出場するからには優勝を狙うわよ！」
香澄　「勿論です」
舞　「当然よね！キングさんの弟さんの為にも！」

不知火舞



声優　曽木亜古弥　格闘スタイル　忍術
誕生日　1月1日　年齢　21歳
出身地　日本　血液型　B
身長　164cm　体重　50kg　趣味　おせち料理を作る事　好きな食べ物　お雑煮
得意スポーツ　羽つき（羽子板使用）　大切なもの　おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの　クモ
B-85　W-54　H-90

藤堂香澄



声優　弓雅枝　格闘スタイル　藤堂流古武術
誕生日　3月29日　年齢　16歳
出身地　日本　血液型　B　身長　154cm
体重　45kg　趣味　ビデオ鑑賞（特にホラー物）　好きな食べ物　学校の帰り道にある肉屋のコロッケ　得意スポーツ　合気道
大切なもの　ある人から貰ったお守り
嫌いなもの　週に一度ある母親仕込みの稽古事（日舞・華道・茶道）　B-75　W-54　H-74

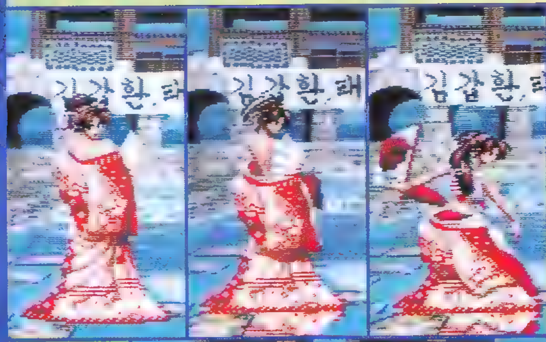
キング



声優　生駒治美　格闘スタイル　ムエタイ
誕生日　4月8日　年齢　24歳
出身地　フランス　血液型　A
身長　175cm　体重　58kg　趣味　ワイングラスコレクション　好きな食べ物　野菜（ベジタリアン）　得意スポーツ　ビリヤード　大切なもの　この美しい美貌かしら（笑）　嫌いなもの　不潔な奴（ジャック）
B-86　W-56　H-85

MAI SHIRANUI









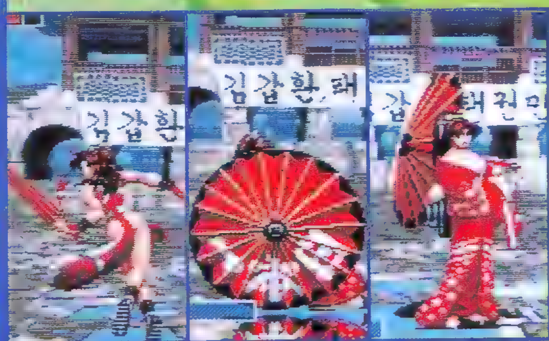
2P COLOR



1P COLOR

KASUMI TODO







2P COLOR



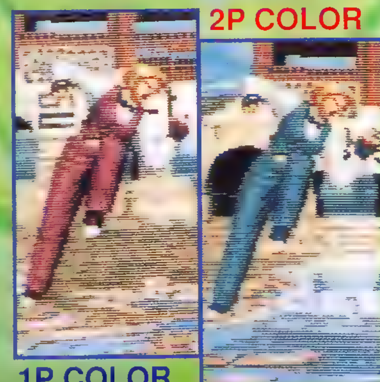
1P COLOR

KING





2P COLOR

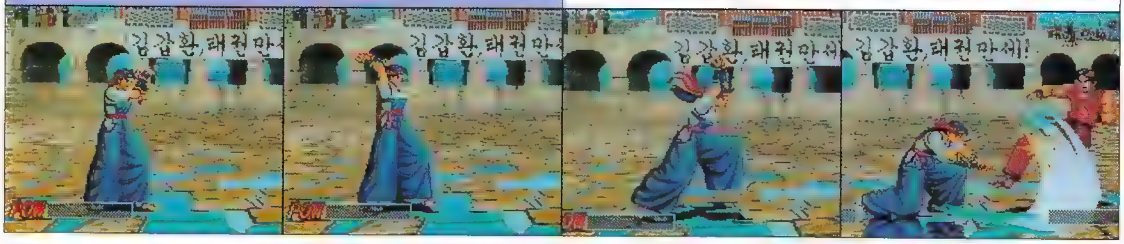


1P COLOR

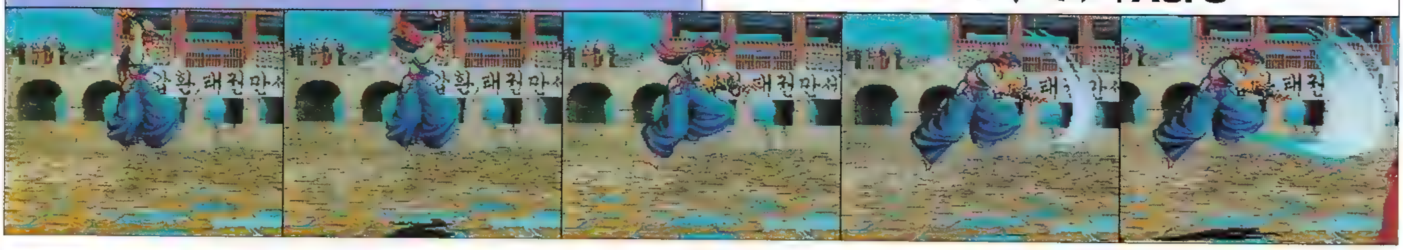
藤堂香澄

必殺技

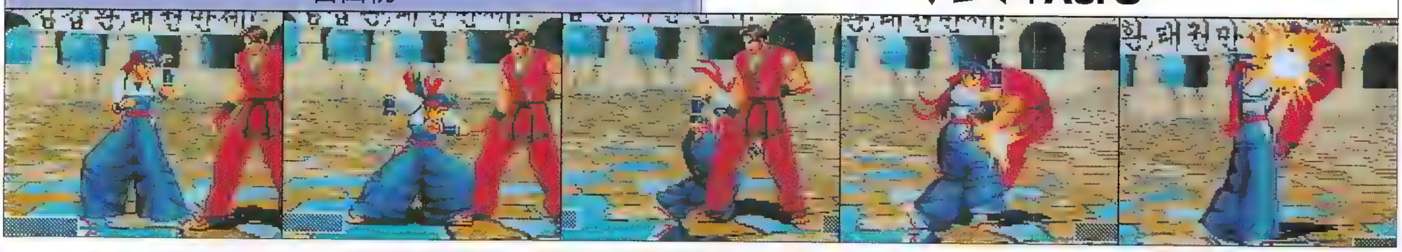
重ね当て ↓↘→+AorC



空中重ね当て ジャンプ中 ↓↘→+AorC



白山桃（はくざんとう） ↓↙←+AorC



滅身無投（めっしんむとう） ←↙↓↘→+B



殺掌陰蹴（さっしょういんしゅう） ←↙↓↘→+D



竜巻槍打（たつまきそうだ）

投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅+C



超必殺技

超重ね当て

⬇↘➡⬇↘➡+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●重ね当て

キャンセル必殺技として重宝する。立ちやしゃがみの強パンチに弱でキャンセルをかければ連続技になるし、C＋Dをガードされたときにキャンセルで出せば固めになる。こまめに使っていくといい。

●空中重ね当て

単体で使うならば垂直ジャンプから使おう。相手を画面端に追いつめたときなどに、バックジャンプして下りで出すと効果的だ。キャンセルで使うならジャンプ強パンチの2段目キャンセルで使うと美しい。連続技にもなるので実用性も高いが、空中重ね当てはしゃがみガード可なので、着地して地上技を出したほうがいいかも。

●白山桃

出がかりにガード時間のある対空技。腕が伸びきったところを相手に当てるようにするのが一番いい使い方だが、引きつけてガード時間を生かすという手もある。ただし相手の技が多段技の場合は、ガード後潰される可能性もあるので注意しよう。

●滅身無投

相手のジャンプ攻撃と必殺技が触れると当て身になる。見え見えのジャンプを落としづらい本作では頼りになる技。

●殺掌陰蹴

相手の地上通常技が触れると当て身になる。

●竜巻槍打

ガード不能の打撃系投げ。連続技としても使えるうえ、竜巻槍打からジャンプC＋Dなどがさらに連続でつながる。

●超重ね当て

削り技として有効で、相手を画面端に追い込んで弱を連発すれば前転や大ジャンプ以外では脱出されにくい。強は踏み込むので間合い調節に。

藤堂 香澄

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中 味方が勝利したとき



Cボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



投げ間合いで←or→＋Cボタン

百足畳み（むかでたたみ）



C

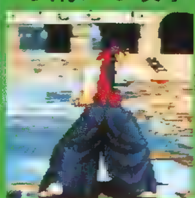
D

C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©



負け



B＋Cボタン（一定の間合いで）

挑発



技表の見方

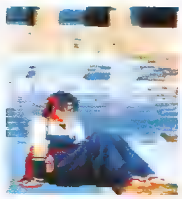
●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

投げ間合いで←or→＋Dボタン

蝸牛掛け（かたつむりがけ）



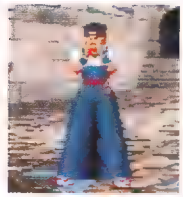
引き分け



判定負け



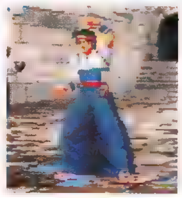
待機中



味方がダメージを受けたとき



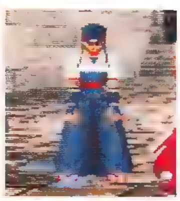
味方が敵にダメージを与えたとき

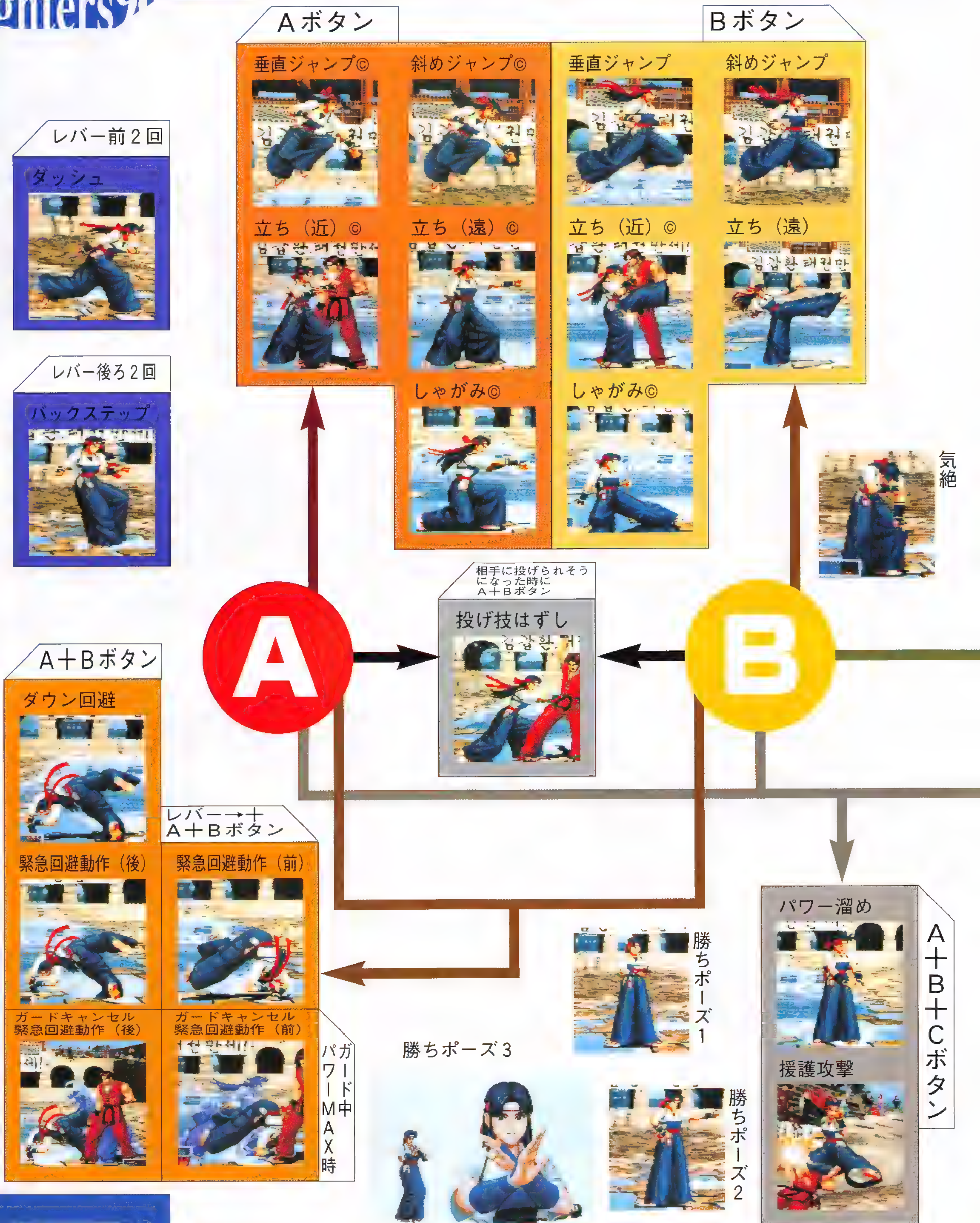


味方が勝ったとき



味方が負けたとき





Aボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
レバー前2回
ダッシュ
レバー後ろ2回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
勝ちポーズ3
A＋B＋Cボタン
パワー溜め
援護攻撃

不知火舞

必殺技

花蝶扇	⬇⬊➡+AorC



龍炎舞	⬇⬋⬅+AorC



飛翔龍炎陣	➡⬇⬊+BorD



必殺忍蜂	⬅⬋⬇⬊➡+BorD



ムササビの舞	➡↘⬇↙⬅+AorC (ボタン押しっ放し)	ジャンプ中⬇↙⬅+AorC



超必殺技

超必殺忍蜂	⬇↙⬅↙⬇↘➡+BorD



●花蝶扇

端まで届く飛び道具。単発で出すなら間合いを離して使おう。弱より強のほうが飛んでいくスピードは速い。

●龍炎舞

連続技や固め技、置き技、ときには対空技として、万能ともいえる活躍を見せる龍炎舞。とはいえゴリゴリな強さではないので、龍炎舞を（特に置き技として）いかにうまく使うかが、舞を使う上での重要ポイントになる。

連続技は強パンチから狙っていこう。強の龍炎舞は2段技で、ダメージも大きいのでこちらを使っていきたいが、隙も大きいので反撃されるおそれのあるときは、弱にしておこう。

●飛翔龍炎陣

対空として、また起き上がり技としても重宝する技。弱には無敵時間があり、無敵の終了と同時に攻撃判定が発生するので、引きつけて出せば悪くても相打ちにもっていける。2発ガードさせたときは反撃を受けにくい点もおいしい。強で出す場合は出きったところを空中の相手に当てたい。

●必殺忍蜂

突進技だがガードされると反撃を受けるので、連続技として使うのが無難。とはいえダメージの大きい技なので相手のくせを読んでズバリ使っていくといい。

●ムササビの舞

地上で出すものは使いにくいが、相手を画面端に追いつめたときに、立ちやしゃがみの強パンチからキャンセルで出すと面白い。相手の足元を狙えば反撃を受けないので、普段は間合い調節のしやすい空中ムササビの舞を使っていこう。判定が強いので頼りになるぞ。

●超必殺忍蜂

出かかりに無敵時間があるので、乱戦で使えば好結果を生むことが多い。ダメージも大きく相手にとっては脅威だが、ガードされると反撃を受けるという弱点も持つ。とはいえ博打の価値は充分にあるので、ここぞというときは確実に出していきたい。

不知火 舞


戦闘不能時待機中


戦闘不能時味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

不知火剛臨（しらぬいごうりん）



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ©



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©




待機中


味方がダメージを受けたとき


味方が敵にダメージを与えたとき


味方が勝ったとき


味方が負けたとき

C

D

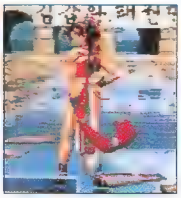
C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©




引き分け


判定負け

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

挑発



（一定の間合いで）B＋Cボタン

夢桜（ゆめざくら）

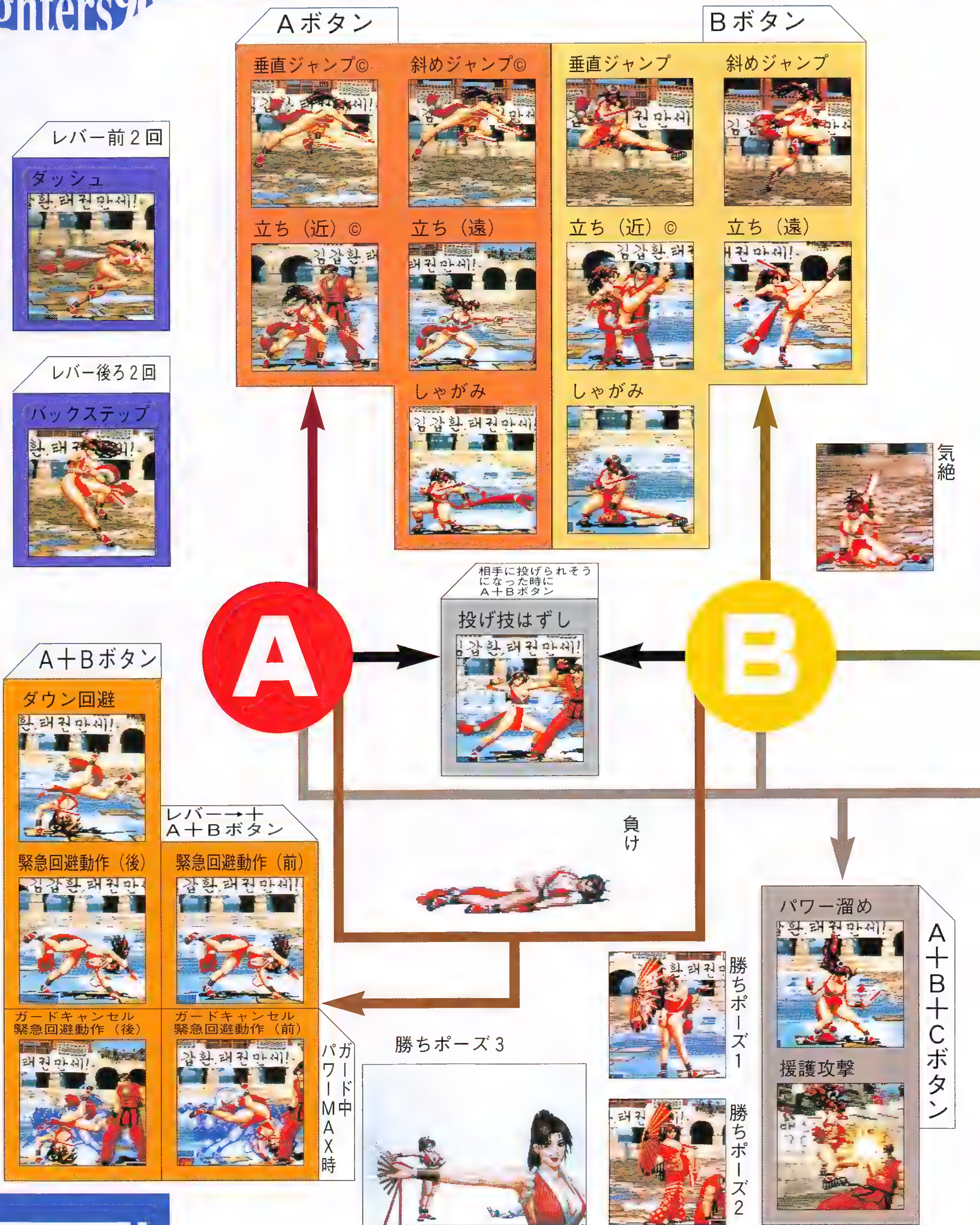


お互いジャンプ中で↑以外＋CorD

風車崩し（ふうしゃくずし）



投げ間合いで←or→＋Dボタン


Aボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前2回
ダッシュ
レバー後ろ2回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（後）
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中
パワーMAX時
負け
勝ちポーズ3
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

キング

必殺技

ベノムストライク	↓↘→+BorD



ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD



トラップショット	→↓↘+BorD



トルネードキック	→↘↓↙←+BorD



サプライズローズ	→↓↘+AorC



ミラージュキック	←↙↓↘→+BorD



超必殺技

イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD

ノーマル時 ― パワーMAXもしくは体力点滅時
パワーMAX時 ― パワーMAXで体力点滅時



●ベノムストライク

まず、キングの主戦力であったベノムストライク。Bボタンで出すベノムストライクは途中までしか飛んでいかないが、Dボタンで出せば端まで飛んでいく。Bで出したダブルストライクの場合、1発目は途中までしか飛ばないが、2発目は画面端まで飛んでいくようになっている。Dボタンで出した場合においては、2発とも端っこまで飛んでいくぞ。

●トラップショット

トラップショットは、前作と同じタイプだが、硬化が前作よりも長い。とはいえ空中にいる相手をとらえてくれがちなので、ジャンプ攻撃をよく使う相手に対して早出ししてみるといい。

●トルネードキック

トルネードキックは、最も変化した技の一つ。空中に舞い上がるので、着地に反撃を受けやすい。が、少し離れた間合いから出すと、相手に当てることができる。

●サプライズローズ

そして、マイナーチェンジを受けたサプライズローズ。上昇中にも攻撃判定がつき、技の隙はない。連係技としての利用価値が増した。ただ、相手のゲージを溜めさせやすいので、多用するのは控えたほうがいいだろう。

●ミラージュキック

ミラージュキックは、今回新しく加わった技。ダッシュからトラップショットのような蹴りを数発出す。

しかし、走っている最中は無防備なので、相手の攻撃をくらいやすい。その反面、相手のジャンプ攻撃を何気なくかわすという場面も見られる。

●イリュージョンダンス

イリュージョンダンスは、更に迫力が増した。対戦中に、1回以上は決めたい。

キング



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前2回
ダッシュ
レバー後ろ2回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ3
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

キムチーム

チャン・コーハンにチョイ・ボンゲ。共にキムの元で修業を無理矢理させられているお馴染みの二人がぼやいている。
チョイ　「ふうっ、まったく、ここに来てからどのくらい経つんでヤンスかね〜。チャンのだんな？」
チャン　「そんなこたあ、オレが知ってる訳ねえだろが」
巨体の男は御自慢の鉄球をただ、黙々と磨いている。
チョイ　「それにしても、ツイてないでヤンス。前の大会でルガールのだんなに取り入ることさえ出来てれば、こんな事にはならなかったでヤンスねぇ」
チャン　「おかげでこの有り様だ！全くふざけてやがる。あのテコンドー野郎！オレ達をどーするつもりだい！」
チョイ　「ち、ちょっと、チャンのだんな、声が大き過ぎるでヤンスよ。キムのだんなに聞こえたらチョットやばいでやんすよ」
チャン　「なんだと！チョイ！こんなヘンピな所で大声出そうが、キムの奴に聞こえる訳がねえだろが！」
フッと二人の上に影が落ちた。
キム　「ん？どうした？君達！しっかりと修業に励んでいるかな？」
ﾁｬﾝ・ﾁｮｲ「ひっ！ひぃー！キ、キムのだんな！！」
チャンとチョイは悲鳴をあげた。二人の間にキムがいたのだ。冷静な声の中に怒りが感じられる。
キム　「私がどうしたって？」
ﾁｬﾝ・ﾁｮｲ「い、いえ…な、何でも…」
二人は、声にならない声で応えた。
キム　「どうやら、私の教育が行き届いてなかった様だな。さあ！二人とも！トレーニングだ！！」
ﾁｬﾝ・ﾁｮｲ「ひい〜！お助け〜！」



もう日が暮れて、辺りが夕闇に包まれる頃、三人は食事を取りながらの一時を過ごしていた。
チョイ　（やれやれ、チャンのだんなのせいでエラい目にあったでヤンスよ）
チャン　（チッ、キムの奴は地獄耳かよ。これが正義だぁ！？聞いてあきれるぜ！）
キム　「どうした。二人とも、顔色が悪いぞ」
チョイ　「えっ！？そんな事はないでヤンスよ」
チャン　「そ、そうですぜ。気のせいですぜ、だんな」
キム　「そうか？ならばよし！ところでお前達、これまでのトレーニングの成果がでてきているんじゃないか？」
チャン　「でてきてる感じがしますぜ（ホントは疲れるだけだけどよ！）」
チョイ　「勿論でヤンス。前と比べて体が軽い感じがするでヤンス（こうでも言っとかないと、キムのダンナは機嫌が悪くなるでヤンス）」
キム　「よしっ！なら今度の大会は万全で臨めるな！」
ﾁｬﾝ・ﾁｮｲ「え！？大会！？」
キム　「ああ、お前達には言い忘れていたが、今回もキング・オブ・ファイターズに出場する事にして、大会参加の申し込みをしてきた」
チャン　「ふうっ、またですかい。キムのだんな」
チョイ　「もう骨折り損のくたびれもうけには、もう飽き飽きでヤンスよ」
キム　「何だって？」
キムの目付きが一瞬、険しくなった。
チャン　「い、いやーオレはどれだけ自分に力がついたか試してみたいですぜ」
チョイ　「そ、そうでヤンスよ。いい機会でヤンス。ここらで力試しでヤンスよ！」
すかさずフォローを入れる二人。
キム　「そうだろう」
チャン　（じょ、冗談であって欲しいぜ）
チョイ　（全くでヤンス）
キム　「それに今回は特別な理由がある」
ﾁｬﾝ・ﾁｮｲ「理由？」
キム　「ああ、そうだ。今回の大会で優勝出来れば、お前達の更正は終了したとみなす」
チャン　「そ、それじゃあ俺達は？」
キム　「今度の大会で優勝出来るくらいなら、もう健全な精神と肉体になっているはずだ。十分一人でやっていけるだろう。」
ﾁｬﾝ・ﾁｮｲ「やっ、やったー！」
キム　「では決まりだ！それでは明日からキング・オブ・ファイターズに向けてトレーニングメニューを倍にする！」
ﾁｬﾝ・ﾁｮｲ「えっ、えー！？」
キム　「ん？何か不服か？」
キムの目が光る。
チョイ　「め、滅相もないでヤンス」
チャン　「やる気倍増ですぜ！」
キム　「では、明日からさらに厳しい特訓が待っている！頑張るぞ！」
チャン　「やりますぜ！（キムのだんなから自由になれるってんなら話は別だぜ！）」
チョイ　「はりきってトレーニングするでやんすよ〜！（これでもう、苛酷なトレーニングからはオサラバでヤンスよ〜！）」

キム・カッファン



声優　橋本さとし
格闘スタイル　テコンドー
誕生日　12月21日　年齢　30歳
出身地　韓国　血液型　A
身長　176cm　体重　78kg
趣味　カラオケ　好きな食べ物　焼肉
得意スポーツ　体操
大切なもの　２人の息子
嫌いなもの　悪

チャン・コーハン



声優　有田洋之　格闘スタイル　力にものを言わせるパワー攻撃で特に型はない
誕生日　10月21日　年齢　39歳
出身地　韓国　血液型　B
身長　227cm　体重　203kg
趣味　ものを破壊する事
好きな食べ物　羊の丸焼き
得意スポーツ　卓球　大切なもの　鉄球
嫌いなもの　ムカデ

チョイ・ボンゲ

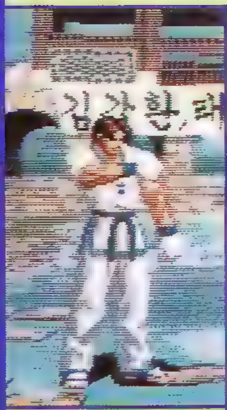


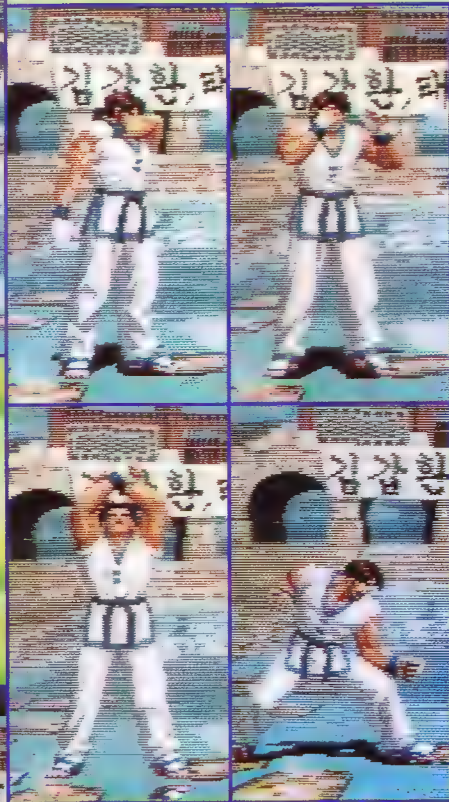
声優　モンスター前塚　格闘スタイル　身軽さと両手のツメを武器に闘う
誕生日　10月25日　年齢　36歳
出身地　韓国　血液型　B　身長　153cm
体重　44kg　趣味　ものを切り刻む事
好きな食べ物　かに
得意スポーツ　新体操　大切なもの　フレディのツメを真似て自分で作ったツメ
嫌いなもの　コンニャク

KIM KAPHWAN











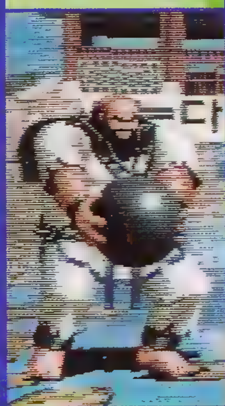
1P COLOR

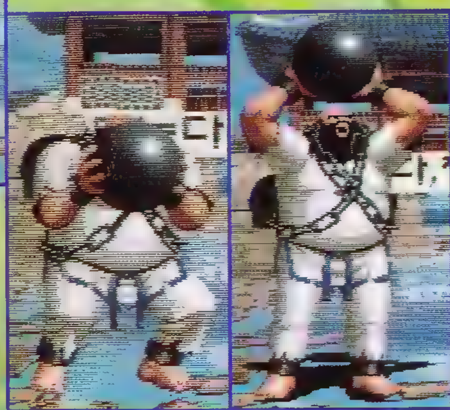
2P COLOR

CHANG KOEHAN





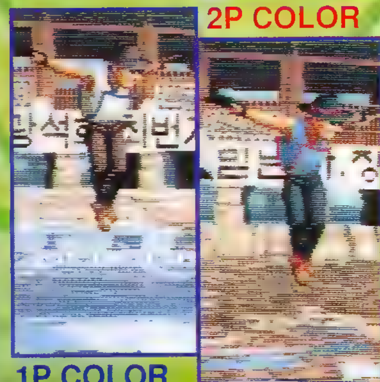






1P COLOR

2P COLOR



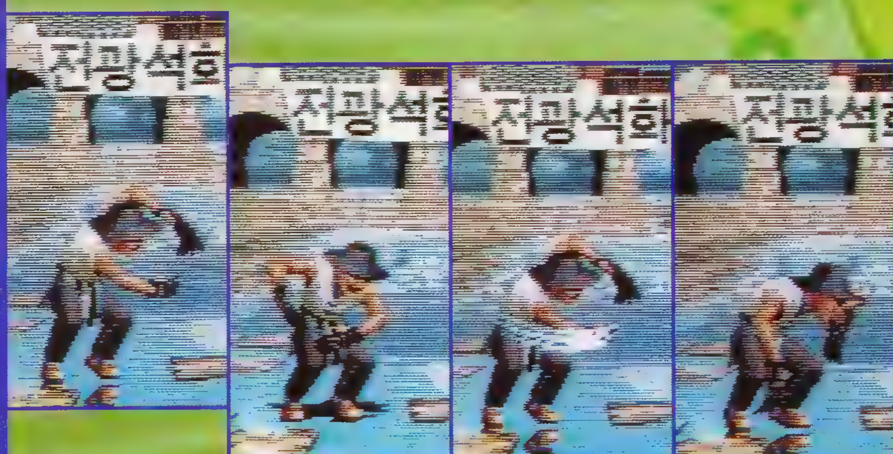
1P COLOR

2P COLOR

CHOI BOUNGE



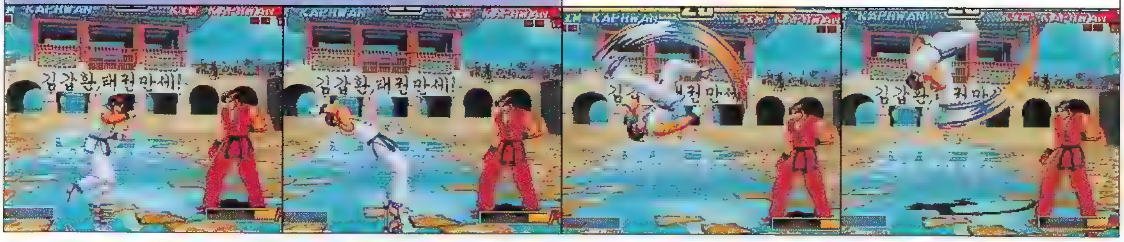




キム カッファン

必殺技

技名	コマンド
飛燕斬	↓タメ↑+BorD



技名	コマンド
半月斬	↓↙←+BorD



技名	コマンド
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD



技名	コマンド
流星落	←タメ→+BorD



技名	コマンド
空砂塵(くうさじん)	↓タメ↑+AorC



超必殺技

鳳凰脚（地上）

↓↙←↙→＋BorD

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



鳳凰脚（空中）

ジャンプ中↓↙←↙→＋BorD

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●飛燕斬

かなり早めに出せば対空にも使える飛燕斬。弱Pから連続ヒットするので連続技に用いよう。

●半月斬

ほとんど隙はないがヒット後離れてしまうので、主に地上戦で相手が跳びそうなときや牽制に使っていこう。

●飛翔脚

キム最強の空中技。表からめくり気味に当てれば背中から弱技と強Pにつながる。連続技に絡める技としてもトップクラスだ。相手を完全に追い越したときには、空中で逆入力することで反対にも出せる。覚えておこう。

●空砂塵

リアルバウトをやっていた人にはおなじみの空砂塵。こちらも飛燕斬同様弱Pから連続技になるので、めくり飛翔脚→弱足＊2→弱P→大空砂塵といった強力な連続技が成立するぞ。

●流星落

下段を強襲するキムの奇襲技。ヒット時は問題ないが、下段をガードされてしまうと次の蹴りの前に反撃をカウンターでくらってしまう。間違っても牽制のつもりでは使用しないこと。

●鳳凰脚

キムの乱舞技鳳凰脚。空中鳳凰脚は、飛翔脚同様相手を追い越してから逆入力で反対に出すことも可能。出かかりに無敵時間もあり、使い勝手はよいが、ガードされたときの硬直が長いので多用はできない。

吹っ飛ばしがカウンターでヒットしたときは色々な技がつながるが、鳳凰脚も連続技になるので覚えておこう。

キム カッファン



戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

首極め落とし（くびきめおとし）



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



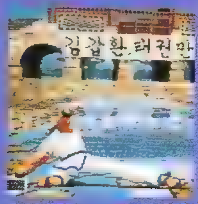
立ち（近）



立ち（遠）

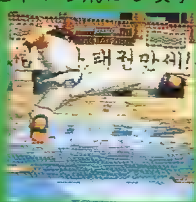


しゃがみ

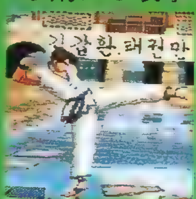


C＋Dボタン

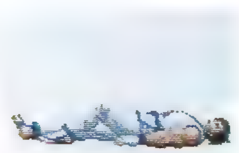
空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©



負け



挑発



（一定の間合いでB＋Cボタン）

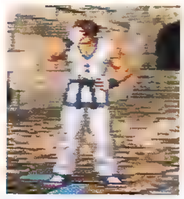
殺脚投げ（さっきゃくなげ）



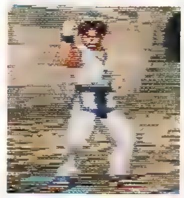
投げ間合いで←or→＋Dボタン



待機中



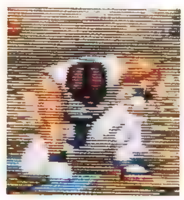
味方がダメージを受けたとき



味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が敗けたとき



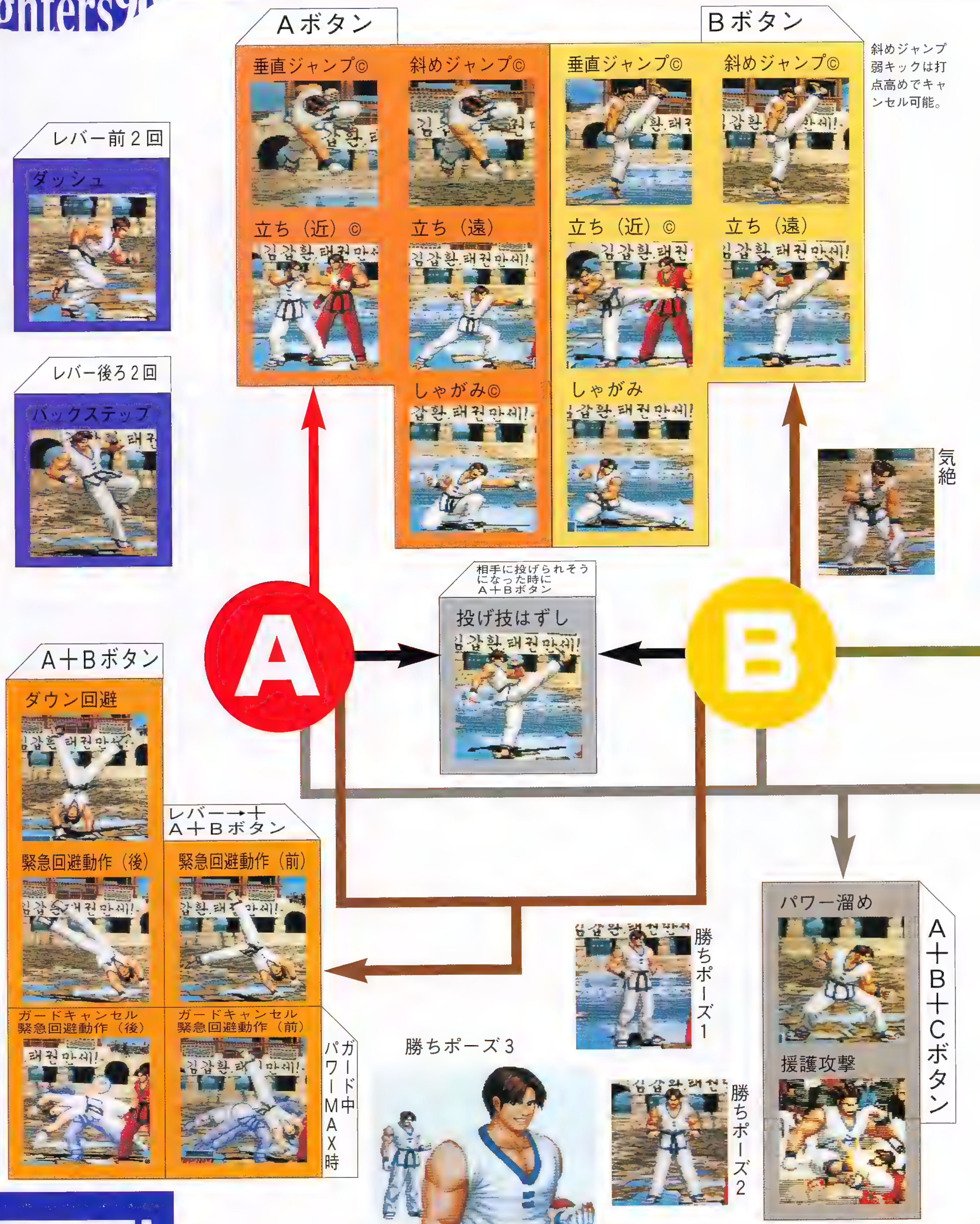
引き分け



判定負け

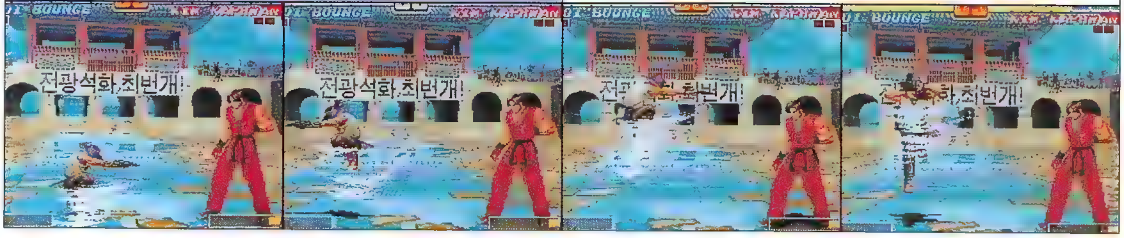
技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。


Aボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
斜めジャンプ弱キックは打点高めでキャンセル可能。
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
A＋B＋Cボタン
パワー溜め
援護攻撃

必殺技

竜巻疾風斬	⬇タメ⬆+AorC



飛翔空裂斬	⬇タメ⬆+BorD (ボタン押しっ放し)



飛翔脚	ジャンプ中 ⬇⬋➡ +BorD



疾風飛猿刺突	⬅タメ➡ +BorD



方向転換	《旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬》動作中　レバー+ボタン



疾走飛翔斬

←タメ→+AorC



超必殺技

真！超絶竜巻真空斬

→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時



パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●竜巻疾風斬

出がかりの判定は弱いので、対空目的で使用するのなら早出しするか、くぐるように大で出そう。連続技として利用したり、端で削ったりもできる。

●飛翔空裂斬

レバーを上に入れる方向で壁にはりつく方向を決められる。壁についたときにボタンを押したままにすると、小は斜め下に、大は横に突進していき、ボタンを離すとその場で下に落ちる。相手が端にいても反対側に着地できるぞ。

●旋風飛燕刺突

その場で相手方向に突進していく技。大で出すとかなりの距離を高速で進む。

なお、この技と飛翔空裂斬は突進している最中に、進みたい方向にレバーを入れてボタンを押すことで3回まで方向転換することができる。これによりただ突っ込むだけでなく、一回離れてまた突進したり、相手の反対側にまわったりと様々な攻めを展開していくことができるぞ。

●飛翔脚

ヒット時間合いが近ければ地上技につなげられる。削る量も多く、下方向への判定も強いため、多用していこう。飛び越えてから戻ってきたり、ジャンプ後すぐ降りてきて足払いを潰したり、キャンセルをかけて固め続けたりと使い途も豊富だ。

●疾走飛翔斬

高速で相手方向に走って行き、斬り上げる技。バックジャンプする相手に合わせて使う程度で良い。歩き弱パンチがこの技に化けやすいので注意。

●真！超絶竜巻真空斬

出がかりが強くなり、外から潰されるようなこともなくなった。カウンター狙いで弱で出せば超強力だ。

チョイ ボンゲ

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中 味方が勝利したとき



投げ間合いで←or→＋Cボタン

頭乗刺し（ずじょうさし）



Cボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）



立ち（遠）

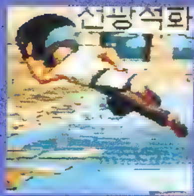


しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）



立ち（遠）



しゃがみ



C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃©



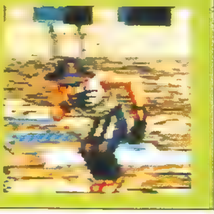
ふっ飛ばし攻撃©



負け



挑発（一定の間合いでB＋Cボタン）



投げ間合いで←or→＋Dボタン

頭乗刺し（ずじょうさし）



引き分け



判定負け



待機中



味方がダメージを受けたとき



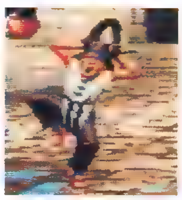
味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が敗けたとき



技表の見方

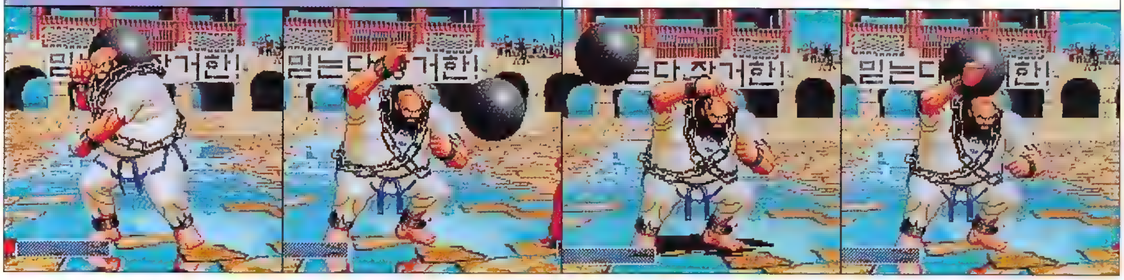
●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。


Aボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ
レバー前2回
ダッシュ
レバー後ろ2回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（後）
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ3
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

チャン コーハン

必殺技

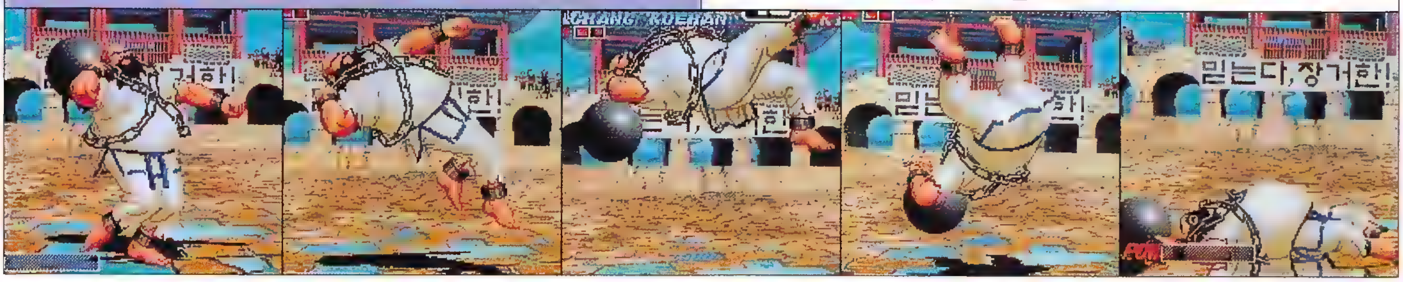
鉄球大回転	AorCボタン連打



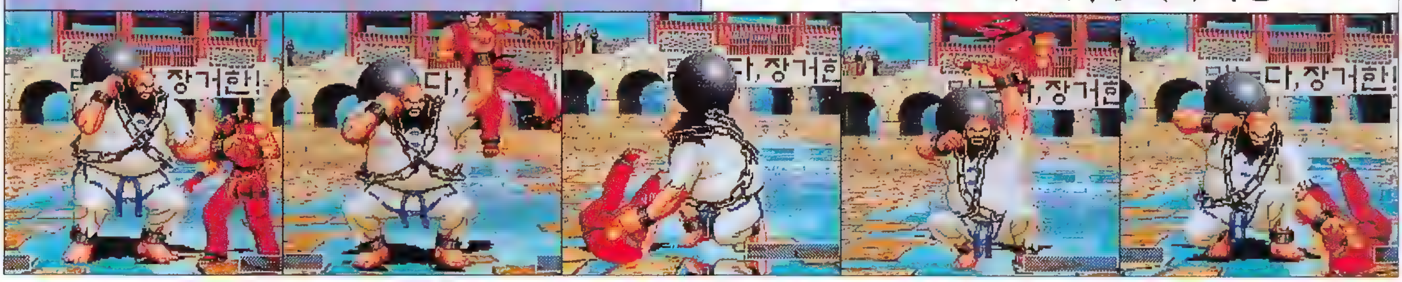
鉄球粉砕撃	←タメ→+AorC



鉄球飛燕斬	↓タメ↑+BorD



大破壊投げ	投げ間合いで→↘↓↙←→+C



超必殺技

鉄球大暴走 ↓↘→↘↓↙←+AorC

ノーマル時
パワーMAXもしくは体力点滅時





鉄球大暴走 ↓↘→↘↓↙←+AorC

パワーMAX時
パワーMAXで体力点滅時





●鉄球粉砕撃

鉄球を後ろに振りかぶり、そのまま力いっぱい前へ伸ばす技。

弱と強の違いは振りかぶったときの溜めの時間とそのリーチだ。

弱のほうが当然振りかぶったときの時間が短く、わりとすぐに前へ鉄球を伸ばすが、そのリーチは強に比べると短い。とは言っても画面中央まで余裕で届くので使える。

振りかぶったときに、腹の部分にガード判定があり、もし相手が立ち技を出してきた場合はたいてい無効化できる。

●鉄球大回転

頭上でぶんぶん鉄球をまわす技。攻撃発生時間が早く、かなり使える。足元の付近にも鉄球の判定は届くので、タイミングが合っていれば足払い等も潰せるぞ。

また、ABCD同時押しで回転をすぐに止められるので、空振りしたときは止めていくといいだろう。

●鉄球飛燕斬

足を振り上げて攻撃し、そのまま地面へべたっと落下する技。落下時にも判定がありしゃがみガードが不可能なのであるが、横の判定が広くないのでそれほど使わない。

●大破壊投げ

相手を地面へ何度も叩きつけるコマンド投げ。

間合いはそれほど広くないが、投げはずしされないので使っていこう。ジャンプ攻撃をスカしたり、緊急回避動作(前方)をしたりしてうまく間合いをつめて使うといい。

●鉄球大暴走

額に鉄球を打ちつけて気合いを入れたのち、前へダッシュしていき、相手に触れたら無数の打撃を加える、いわゆる乱舞系の超必殺技。

面白いのは打撃の最後の技がランダムで、色々なものがあるということ。転がったり鉄球飛燕斬を出したりする。

この技はガードされても反撃を受けないのでどんどん使っていっていいだろう。ただしケズることはできない。

チャンコーハン

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき



投げ間合いで←or→＋Cボタン

破顔撃（はがんげき）



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



C

D

C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©



負け



挑発

（一定の間合いで）B＋Cボタン



投げ間合いで←or→＋Dボタン

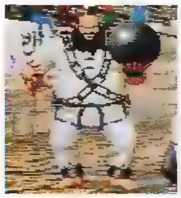
鎖締め（くさりじめ）



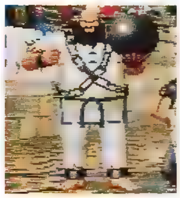
待機中



味方がダメージを受けたとき



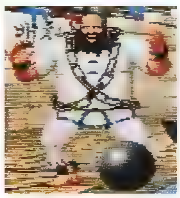
味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が負けたとき



引き分け

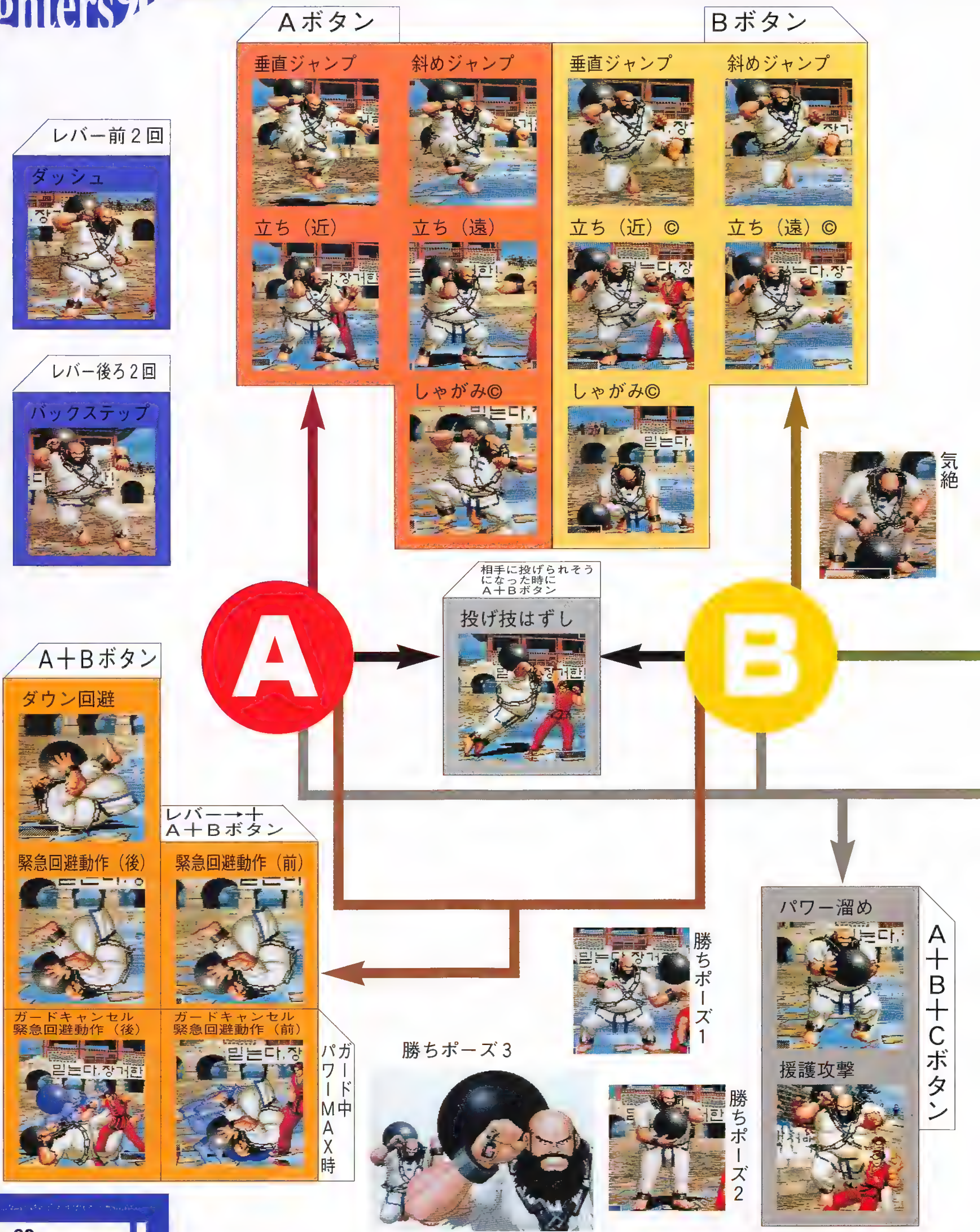


判定負け



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

THE KING OF FIGHTERS'96

八神チーム



朽ちかけた古寺で、男が瞑想している。もう何時間経つのか、男は微動だにしない。
その男が静寂を破って、ふいに声を発した。
「何の用だ…」
その声に反応したのか、影が動いた。
「ふふふふ…。さすがは八神庵。気配を消していた筈なのに、気付かれるとはね」
女の声である。
八神　「ごたくはいい。何の用だと聞いている」
影に溶け込んでいる女がさらに喋り続ける。
女　「フッ、まあそう急がないで。話はキング・オブ・ファイターズの事なのだけど」
八神　「キング・オブ・ファイターズだと？　…それがどうしたと言うのだ」
女　「今年もキング・オブ・ファイターズが開催される事は知っていると思うけど、あなたどうするつもりなの？」
八神　「くだらんな。オレの目的は草薙京を殺す事だ！わざわざあんなものに出場する必要はない」
女　「そう、草薙京が出場しても？」
八神　「フッ、茶番は前回だけで十分だ」
女　「あなた、もしかして草薙京が恐いの？」
八神の目付きが途端に険しくなる。
八神　「…耳障りだな　…死ね」
八神はそうつぶやくと同時に声のする後方に向かって百八式・闇払いを放った。
しかし、その闇払いの炎は何の手ごたえもなく、虚しく燃え尽きた。
八神　「何！？」
八神がそう思った瞬間に、女はいきなり頭上に現れ襲い掛かって来た。
女　「！」
しかし、八神は口元に微かに笑みを浮かべ、百式・鬼焼きを放った。
八神　「ほうあぁぁ！」
女はかろうじてそれをガードし、八神の前方に飛び退いてニヤリと微笑んだ。
八神　「成程…　二人か…」
八神の背中には、前方に飛び退いた女とは違う、もう一人の女が手刀を突き付けていた。
女　「取ったわ！八神庵！」
前方の女がゆっくりと立ち上がり、八神の方に歩み寄って来る。
女　「紹介が遅れたな。私は《バイス》、そして…」
八神の後ろの女が声を出した。
女　「私は《マチュア》。よろしく…でも、噂の八神庵がこの程度では、わざわざ私達が来る必要はなかった様ね」
その声を聞いて八神は突然笑い出した。
八神　「フッ、フッハッハッハ……。手加減された事に気付かなかったのか。まったくおめでたい奴らだ」
バイス　「何！？」
その時、マチュアとバイスの着ていた服の肩口が焦げて、灰になり、ボロッと地面に落ちた。
マチュア「…！？」
バイス　「チッ！」
それに気付いたマチュアは、八神に突き付けていた手刀を引いて飛び退いた。
マチュア「…あの一瞬に私達の技を見切っていたとは…」
八神　「貴様ら、一体何者だ。何を企んでいる。事と次第によってはこのまま死んでもらうぞ」
八神は凄まじい殺気を二人に放ち、ゆっくりと禁千弐百拾壱式・八稚女の構えをとった。
マチュア「くっ…！」
バイス　「……！　まあ、待て。私達はお前を侮辱するつもりはない。ただ…」
八神　「ただ、何だ！」
マチュア「八神庵。あなたに私達とチームを組んでキング・オブ・ファイターズに出場してもらいたいの」
八神はゆっくりと八稚女の構えを解いた。
八神　「オレがお前達と組むだと？フッ、ならば貴様らの目的を聞かせてもらおうか」
マチュア「目的…私達の目的はあなた…あなた自身よ」
八神　「オレ自身だと！？」
マチュア「そう…私達はあなたの力になりたいの…」
マチュアは八神の背中からゆっくりと手を回した。
八神　「フッ、今度は色仕掛けか…　フッフッフッ…。よかろう……。オレの目的は草薙京を殺すことのみ。貴様らがその為に役立つのならば、思う存分使ってやる。ただし…京を殺すのは、このオレだという事を忘れるな」
マチュア「ええ、いいわ」
八神　「ならば、これ以上話す事はない。目障りだ！さっさとここから消えろ！」
マチュア「フッフッフ…大会当日を楽しみにしているわ。…じゃあね　…八神…　庵…」
スウッと消えるマチュアとバイス。
八神　「フッ、女ギツネめ。貴様らが何者か、オレが気が付かんとでも思ったのか…。まあいい…。役に立たん時はオレの生贄となるだけだ……。クックックッ……首を洗って待っているがいい……草薙京！！ハーッハッハッハッハ……！」
古寺には八神庵の笑い声が響いていた。
八神のいる古寺の、石段を降りた場所に女がいた。何者かと連絡をとっている様だ。
マチュア「はい、八神庵に接触しました。…さすがは八神の名を継ぐ者。力は草薙京と同等か、それ以上かと……はっ、分かっております。すべてはシナリオ通り。ご安心を。」
そう言うと、電話は一方的に切れた。
ニヤッ…と妖艶な笑みを浮かべる二人。
そして二人は闇の中にかき消え去った。

八神庵



声優　安井邦彦　格闘スタイル　八神流古武術+本能（源流は八尺瓊勾玉を守護する八尺瓊流古武術）
誕生日　3月25日　年齢　20歳
出身地　日本　血液型　O
身長　182cm　体重　76kg　趣味　バンド
好きな食べ物　肉　得意スポーツ　全部
大切なもの　ガボールのチェーン
嫌いなもの　暴力

マチュア



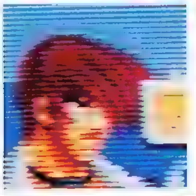
声優　辻裕子　格闘スタイル　不明（主にスピードを得意とする）
誕生日　4月8日　年齢　28歳
出身地　？　血液型　O　身長　177cm
体重　58kg　趣味　機械いじり
好きな食べ物　鳥（特にチキン）
得意スポーツ　スノーボード
大切なもの　自分の美貌　嫌いなもの　鳩
B-88　W-57　H-87

バイス



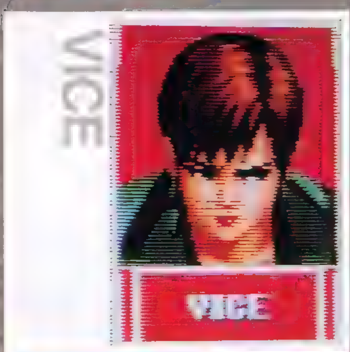
声優　弓雅枝　格闘スタイル　不明（主に力技を得意とする）　誕生日　11月28日
年齢　27歳　出身地　？　血液型　A
身長　178cm　体重　59kg　趣味　アメコミコレクション　好きな食べ物　梅
得意スポーツ　スキューバーダイビング
大切なもの　ARON　WIESENFELDのサイン本
嫌いなもの　草薙柴舟　B-90 W-58 H-88

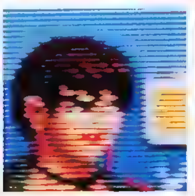




















2P COLOR



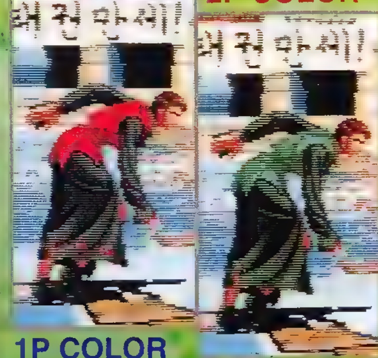
1P COLOR

2P COLOR



1P COLOR

2P COLOR



1P COLOR





八神庵

必殺技

百式・鬼焼き	→↓↘+AorC



弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+BorD



百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）



屑風	投げ間合いで←↙↓↘→+C



百八式・闇払い	↓↘→ +AorC



超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→ +AorC



●百式・鬼焼き
前作ほどの強さはないものの、やっぱり強い鬼焼き。
弱で出せばガードされてもあまり隙がないので、適当に出してるだけでも相手は反撃しづらい。

●弐百拾弐式・琴月 陰
速い隙ない痛いの3拍子そろった必殺技。前作のように闇払いを追いかけるように使うと、より反撃を受けづらくなる。

●百弐拾七式・葵花
この技も速い隙ない痛い、がそろっている。さらには3段目が中段なのでしゃがんでる相手をバンバン潰すことができるぞ。小足キャンセルからつながるお手軽さも見逃せない点だ

●屑風
この技が成立するとまず相手をつかみむりやりガードを一瞬とかせる。その後どうするかは自由だが、一番安定なのは葵花かな？
画面端ならもっといろいろできるぞ。

●百八式・闇払い
京の闇払いはなくなってしまったが、庵のは健在だ。
使い方としては、前作通り使っていけなくもないが闇払いを出したのを、見てからの中ジャンプなどで潰せてしまうので、ジャンプを使い分ける人と戦うときには、起き上がりに重ねる程度にしておこう。

●禁千弐百拾壱式・八稚女
この技は、出始めに一瞬ガードがあり、相手の突進技や飛び道具を受け流しつつ発動させることができる。
しかし、そんなことよりも注目すべきなのは、体力赤＋パワーMAX時のバージョンだろう。これを見て庵を見る目が変わった人も多いはず。

八神庵


戦闘不能時待機中


戦闘不能時待機中味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

逆剥ぎ（さかはぎ）



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）©



しゃがみ©

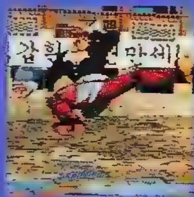


Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）



立ち（遠）



しゃがみ



C

D

C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©




負け

挑発


（一定の間合いで）B＋Cボタン

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

逆逆剥ぎ（さかさかはぎ）


投げ間合いで←or→＋Dボタン


引き分け


判定負け

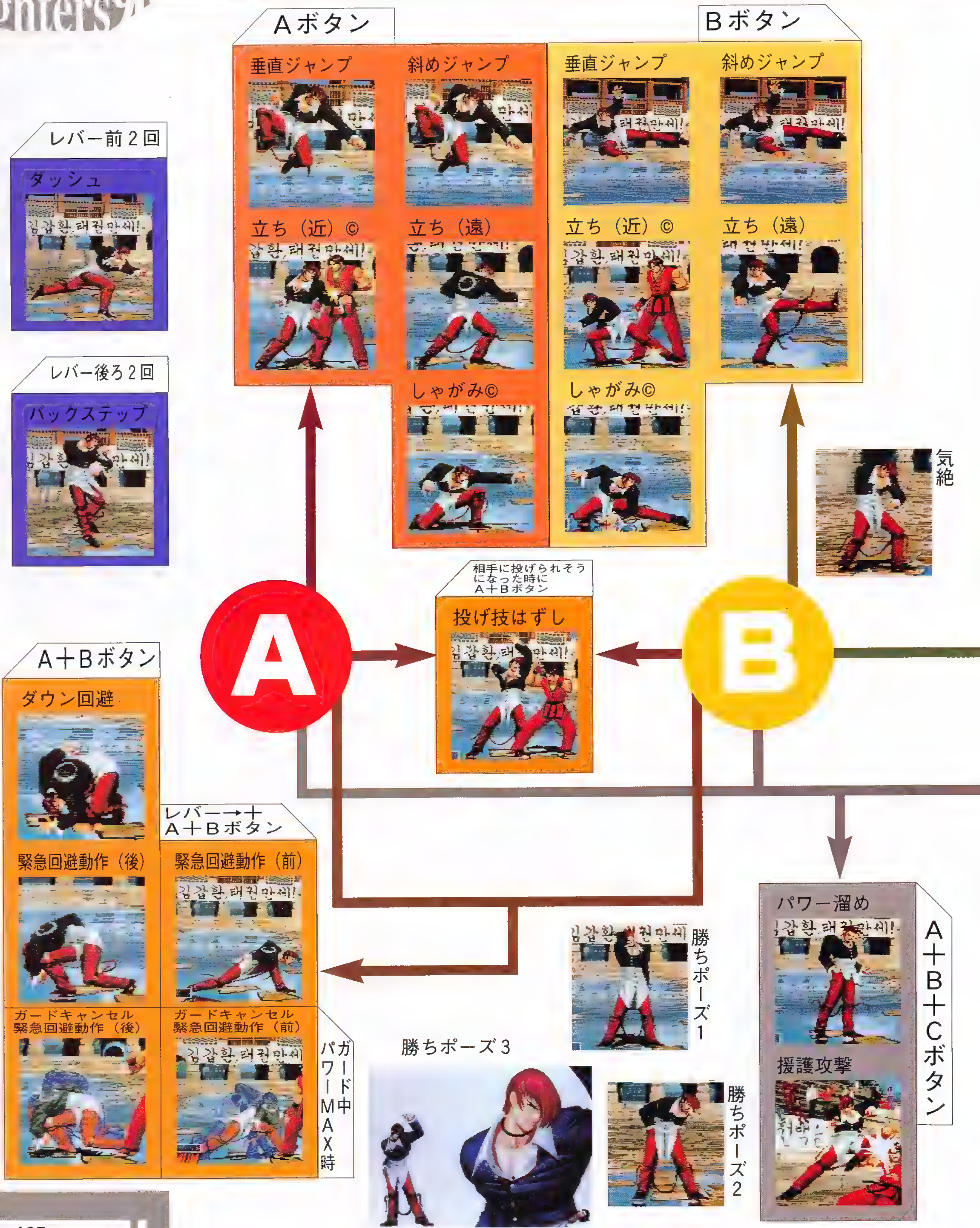

待機中


味方がダメージを受けたとき


味方が敵にダメージを与えたとき


味方が勝ったとき


味方が敗けたとき


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
レバー前２回
タッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にＡ＋Ｂボタン
投げ技はずし
A
B
Ａ＋Ｂボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋Ａ＋Ｂボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーＭＡＸ時
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
Ａ＋Ｂ＋Ｃボタン
パワー溜め
援護攻撃

必殺技

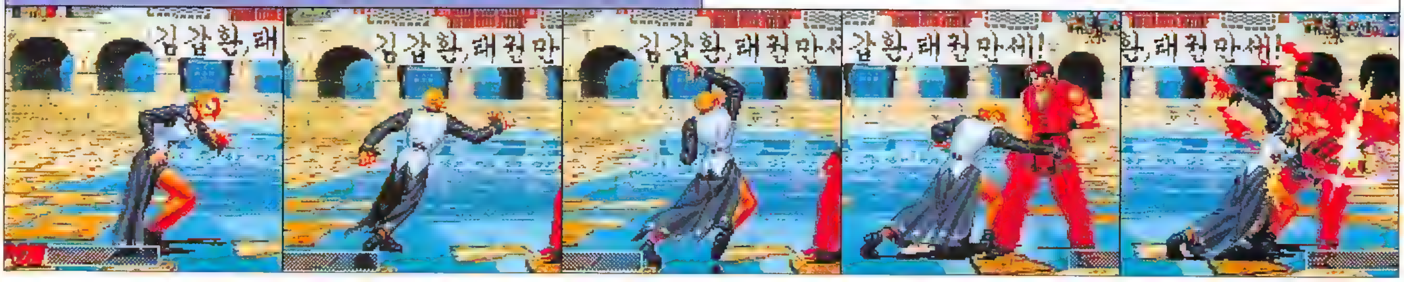
デスロウ

⬇⬋⬅+AorC（3回連続入力）



メタルマサカー

⬇⬋⬅+BorD



デスペアー

➡⬇⬊+AorC



ディーサイド

⬅⬋⬇⬊➡+AorC



超必殺技

ヘブンズゲイト　↓↙←↙↓↘→+BorD

ノーマル時
パワーMAXもしくは体力点滅時





ヘブンズゲイト　↓↙←↙↓↘→+BorD

パワーMAX時
パワーMAXで体力点滅時





●デスロウ
3回連続入力することで計9ヒットになる多段必殺技。但し連続技になりにくいうえにガードされると隙が大きいので、あまり使い途はない。一応1回目で止めれば遠間での対空っぽく使えるが、ふっ飛ばしを使ったほうがいいだろう。

●メタルマサカー
「殺してあげる！」のボイスとともに高速で突進、射程内に入った相手を引っ掻く技。とにかく出るのが早く（特に強）、ダメージも大きいので頼りになる技だ。いきなり出してもいいし、ふっ飛ばしや小技にキャンセルをかけても強い。普段は移動力の高い強を使おう。

●デスペアー
こちらはジャンプしてから引っ掻く。ガードされると隙は大きいものの、対空性能が高いので意外と役に立つ。ふっ飛ばしがカウンターヒットした時にキャンセルで出せば空中での追い打ちも可能。つい忘れがちだがうまく使っていきたい技だ。

●ディーサイド
手を伸ばして相手を掴み放り投げるという、何とも奇妙な技。バイスのそれに比べてかなり性能的に劣るので、狙って出す必要はないだろう。デスペアーを出そうとするとよくこれに化けるので注意。

●ヘブンズゲイト
在りし日のルガールが使っていた技（ギガンテックプレッシャー）にクリソツの超必殺技。性質も同じで、突進した後掴んだ相手を、画面端にドクロのオーラとともに叩き突ける。ガードされると若干の隙があるものの、その攻撃判定の強さは特筆に値する。ダメージも高いので、できれば積極的に使っていきたい。
マックス状態では掴んだ後も小さい光柱を出すといった感じで演出がパワーアップするが、ダメージ以外では特に変わる点はない。

マチュア



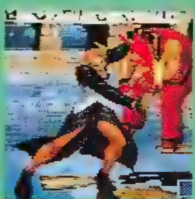
戦闘不能時待機中



戦闘不能時味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

デスブロウ



Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ

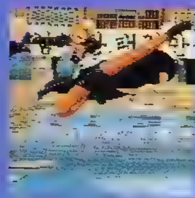


Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



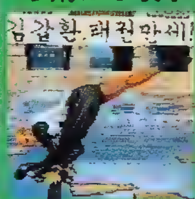
近距離の立ち強キックは、一段目のみキャンセルがかかります。

C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©



負け



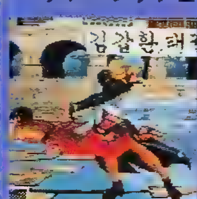
挑発

（一定の間合いで）B＋Cボタン



バックスラッシュ

投げ間合いで←or→＋Dボタン





待機中



味方がダメージを受けたとき



味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が敗けたとき



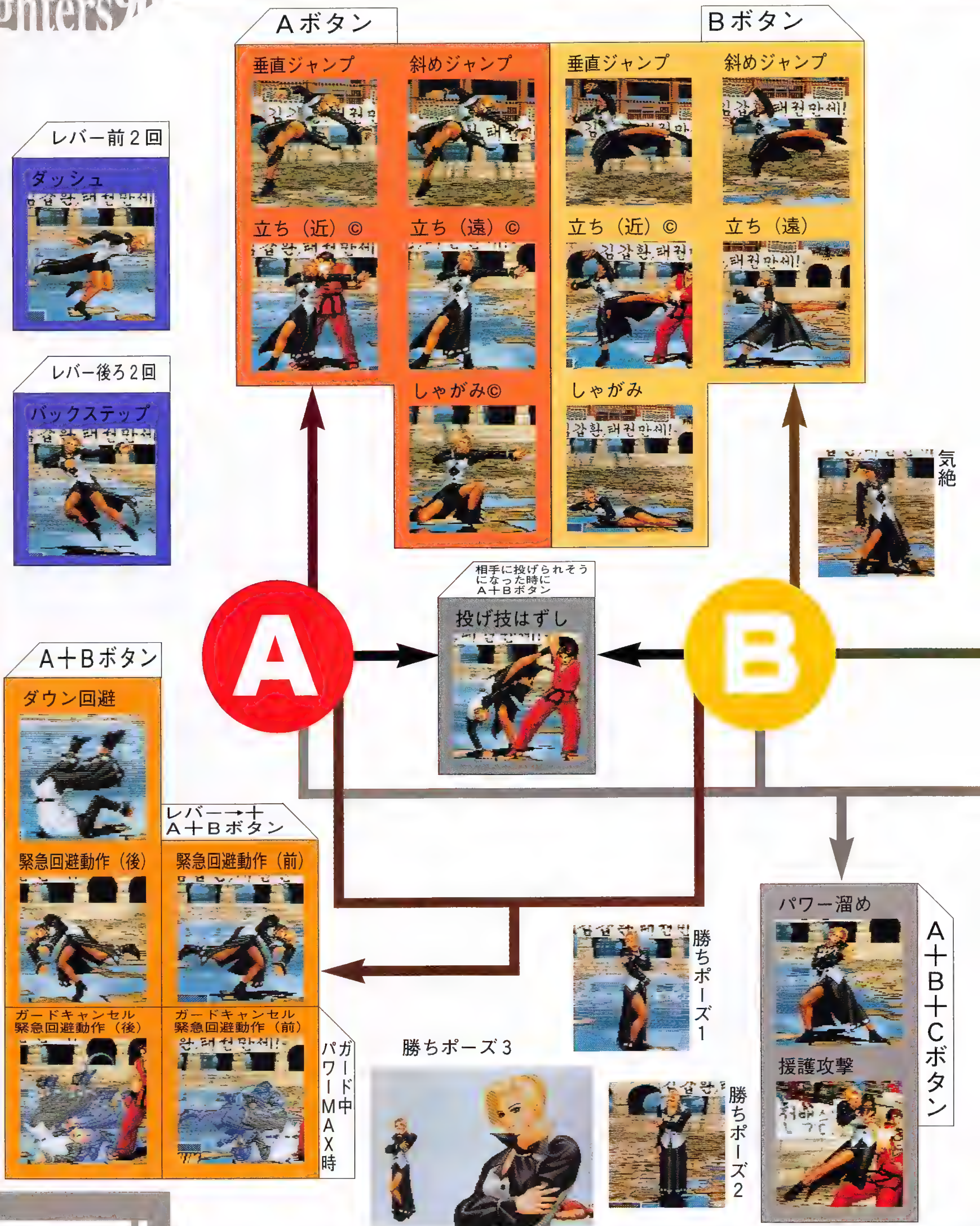
引き分け



判定負け

技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

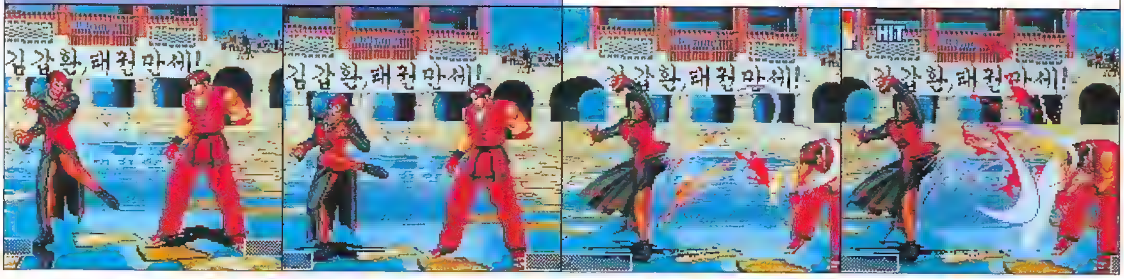

Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ1
勝ちポーズ3
勝ちポーズ2
パワー溜め
援護攻撃
A＋B＋Cボタン

バイス

必殺技

アウトレイジ

↓↙←+BorD



レイヴナス

ジャンプ中 ↓↙←+BorD



ゴアフェスト

投げ間合いで →↘↓↙←→+C



ディーサイド

←↙↓↘→+AorC



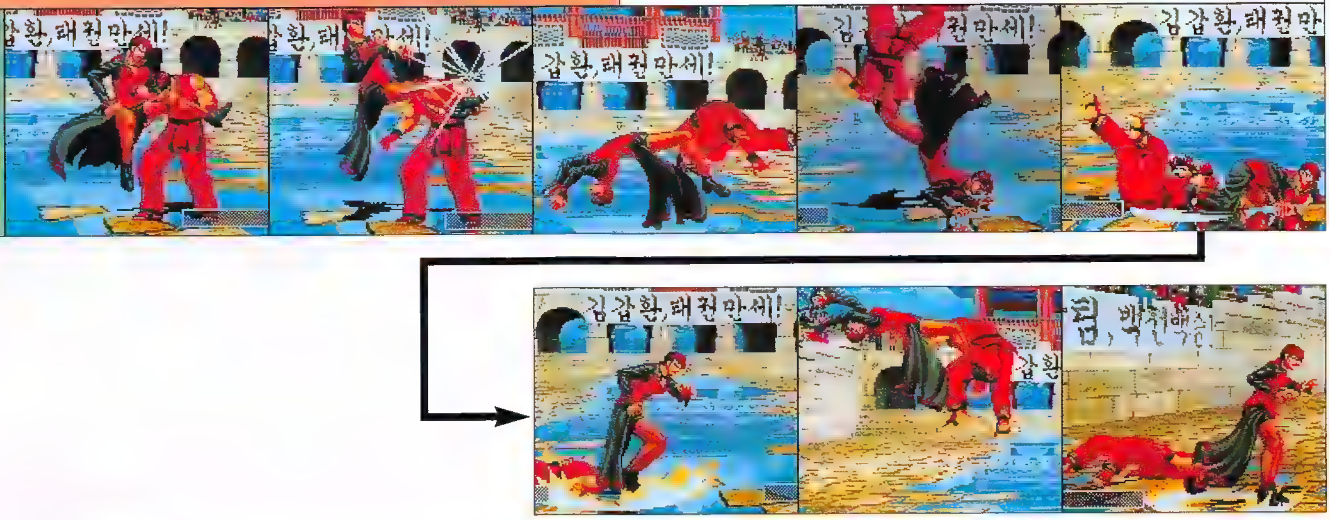
超必殺技

ネガティブゲイン

投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+C

ノーマル時

パワーMAXもしくは体力点滅時



ネガティブゲイン

投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+C

パワーMAX時

パワーMAXで体力点滅時





●**アウトレイジ**
「そこだっ」の声と共に無数の蹴りを繰り出す。強を密着から当てると最大で8ヒット、かなりのダメージを与えることができるが、いかんせんリーチが短く、出が遅いため連続技に組み込むことはできない。また、判定も弱いので、起き上がりに重ねるのがもっとも効果的。

●**レイヴナス**
「そぉーら」アウトレイジの空中バージョン。強で最大5ヒットする。やはり、判定、リーチ共に強いとはいえない。起き上がりに重ねるか、またはラッシュに組み込んでいくのが効果的。どちらにせよ小、中ジャンプから使っていくのがベスト。

●**ゴアフェスト**
「気持ちぃーねぇ」バイスの主力の1つ、コマンド投げだ。相手を引きずり、必ず画面端に追い込むことができるのが最大の利点。ただ、投げ間合いは若干狭く、威力もそれほどないので連続技の締めとして使っていくのが基本。
ジャンプから直接、または立ち弱キック2段目、しゃがみ弱パンチなどにキャンセルをかけて出すことで連続技として決めることができる。

●**ディーサイド**
「落ちろっ」バイスのもう一方の主力がこれ。マチュアのものと比べてリーチが長く、技の出も若干早い。中～近距離では固めからキャンセルで弱を、遠距離ではおもむろに強といった使い方が基本。
また、近距離立ち強パンチ2段目キャンセル強ディーサイドが連続技になり、ジャンプ強パンチからはいれば、ぴったりゲージの半分を奪う。

●**ネガティブゲイン**
「痛いよォ」コマンド投げの超必殺技。相手の体に足をかけ、フランケンシュタイナーを連続して2回（パワーMAX時は4回）決めた後、両足で踏みつける。投げ間合いなどはゴアフェストとほぼ一緒。失敗してもゴアフェストとになることが多いので使えるときは狙っていこう。

バイス


戦闘不能時待機中


戦闘不能時待機中 味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

デスブロウ



Cボタン

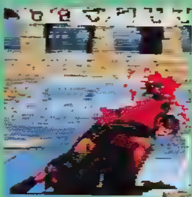
垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



近距離の立ち強キックとしゃがみ強キックは、それぞれ一段目のみキャンセル可能です。

C＋Dボタン

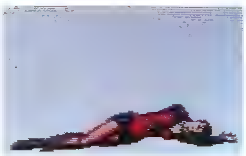
空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©



負け



挑発

（一定の間合いでB＋Cボタン）



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

バックラッシュ

投げ間合いで←or→＋Dボタン



引き分け



判定負け



待機中



味方がダメージを受けたとき



味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が敗けたとき



Aボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



立ち（近）



立ち（遠）



しゃがみ©



Bボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）

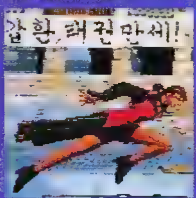


しゃがみ



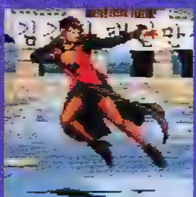
レバー前２回

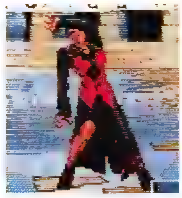
ダッシュ



レバー後ろ２回

バックステップ





気絶

相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン

投げ技はずし

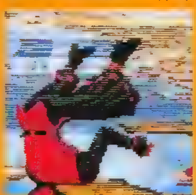


A＋Bボタン

ダウン回避



緊急回避動作（後）



レバー→＋A＋Bボタン

緊急回避動作（前）



ガード中パワーMAX時

ガードキャンセル緊急回避動作（後）



ガードキャンセル緊急回避動作（前）





勝ちポーズ1

勝ちポーズ3





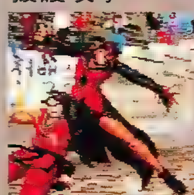
勝ちポーズ2

A＋B＋Cボタン

パワー溜め



援護攻撃





ドイツ・ミッテルゲビルデ。威風堂々とした男がパイプオルガンに向かい、鍵盤を叩いている。そこに執事らしき男が歩み寄って来る。
執事　　　「ヴォルフガング様…」
クラウザー「…………」
　黙して鍵盤と戯れるクラウザーに封筒が差し出される。
執事　　　「またこの様なものが届きましてございます。」
クラウザー「キング・オブ・ファイターズか…。ルガールめ、また死に損なったか」
執事　　　「いえ、主催者がはっきりと明記されております所から伺いますと、今回の大会、前回とは違い純粋な格闘大会ではないかと…」
クラウザー「詳細が知りたい。開いてみろ」
　封筒を開封する執事。
執事　　　「失礼して…。開催形式は前回同様チーム対戦方式となっております」
クラウザー「ならば私が組む連中も分かるということか」
執事　　　「お待ち下さい…。ほっ、冗談にも程がありますな」
クラウザー「誰なのだ？」
執事　　　「ギース・ハワード、Ｍｒ．ＢＩＧです」
クラウザー「フフフ、表立った格闘大会には不似合いなクセモノ揃いと言う訳か………面白い。受けようではないか」
執事　　　「私が口を挟む事ではありませんが、このような取るに足らぬ格闘大会にヴォルフガング様が出ていかなくとも…。ヴォルフガング様に取りまして、もっと相応しいものをお選びになった方が宜しいのでは…」
　鍵盤を叩く手が止まる。
クラウザー「そう固く考えずとも良い　あくまで余興に過ぎんのだからな。だが、一つ興味をそそられるのは、今回の大会が一般主催者による、純粋な格闘大会という所だ。この大会が以前の様に、裏社会に住む男の、野望の塊の物であれば興味をひかれることは無かったであろう。しかしだ、今回の大会はその様な匂いをあまり感じさせない所がある。これは余興として考えれば相当に面白い。余興としてはな…。しかしだ、その様な大会にギースの様な男が出場すると思うか？私は思わんな。あの男、何かを企んでおる。必ずな…　そこら辺をはっきりさせてやろうではないか。思ったよりこの大会、面白いものになりそうだぞ…。余興どころではなくなるかもしれん…」
執事　　　「そこまでお考えでしたか。それでしたらヴォルフガング様のお好きなようになさいませ」
クラウザー「うむ、では…」
執事　　　「闘衣とオーケストラの準備でございましょう？かしこまりました」
クラウザー「それと、…このホール全部をきれいにしておいてくれ。最近は聞き耳を立てている輩がおるようなんでな」
　クラウザーの言葉の意味を即座に理解し、緊張の表情になる。
執事　　　「は？……！申し訳ございません、すぐに」
　踵を返す執事。声がホール全体に響く
クラウザー「こう言う事に相成った。キング・オブ・ファイターズで会える事を楽しみにしておるぞ」

　薄暗い部屋。僅かな隙間からこぼれる光が人影を照らしている。
ＢＩＧ　　「クラウザーが動く？確かか？」
部下　　　「間違いない様です。忍ばせていたエージェントからの報告が先程…。盗聴器の方は回収されてしまった様ですが…」
ＢＩＧ　　「かまわん。クラウザーが出場するという事さえはっきりすればいい。これで残すはギースのみか。だが、あいつもボガード兄弟にはそろそろ痺れを切らす頃だろう。出場は、ほぼ間違いないと考えていい。面白くなってきたぞ」
部下　　　「本当に奴らと組んで出場する気なのですか？我らの組織にとっては、どれも曲者ばかり…。こちらが利用するつもりで逆に利用されてしまうなどという事態だけは絶対避けねばなりません。その様なリスクを回避する為に、ここはやはり出場を控えるのが得策では…？」
ＢＩＧ　　「せこい裏の世界でいつまでもくすぶってられんだろう。組織の勢力拡大の為にも、今回の大会ははずせん。それに大会に出ないことで『逃げた』などと言われようものなら、一生の恥になる」
部下　　　「それは分かります。しかし…」
　男の鼻先で伸びたスティックが止まった。
ＢＩＧ　　「俺の嫌いなものは何か知っているな？」
部下　　　「人に指図される事…ですか？」
ＢＩＧ　　「良く分かっているじゃないか。さがれ」
　部屋に一人佇むＭｒ．ＢＩＧ。おもむろに葉巻をくわえる。
ＢＩＧ　　「ヴォルフガング・クラウザー。ギース・ハワード。何を企んでいるのかは知らんが、貴様らの好きにはさせんぞ…」

　移動中の車の中。助手席の男が後部座席の方に話しかける。
リッパー　「サウスタウンに潜らせておいた者から報告がありました。クラウザー、ＢＩＧともに大会出場を決めたようです」
ビリー　　「うまい具合に乗ってきましたね」
ギース　　「今回の大会、クラウザー、ＢＩＧどちらにとっても旨味のある話だからな。クラウザーにとっては表社会への進出、ＢＩＧにとっては組織拡大の足がかり、…そして何より奴らが関心を持っているのは私だろう。私がただの格闘大会にのこのこと顔を出すわけがないと考えているだろうからな。探らせてやるさ、探れるものならな。私の手駒として使われていたと分かった時、奴等はどんな顔をするのだろうな…。奴らには、せいぜい頑張ってもらうとしよう」
ビリー　　「ついでに片付けておかねばならない物もあることですしね」
ギース　　「片付ける？フッ…、ボガード兄弟のことか。こちらが掴みかかる程の奴らではない。だが、小物風情が私の行く先々に立ちはだかりすぎる。これまでは大目に見てやっていたが、そろそろ奴等にも引導をくれてやらんとな」
ビリー　　「なるほど…。しかし、一つ悔やまれるのは、今回も出場する八神庵をこの手で叩き潰す事が出来ないということです」
ギース　　「ハッハッハッ…、悔しいのは良くわかるぞ。しかし今回は私に任せるのだ。全てな…。柄にもなく高揚しているのがわかるわ。お楽しみはこれだけに尽きないだろうからな…」
リッパー　「そろそろサウスタウンに入ります」
ギース　　「港にやってくれ。偉大なる身の程知らず、テリー・ボガード君に御挨拶をせねばならんからな」
ビリー　　「偉大なる身の程知らずか…、こりゃいい！」
ギース　　「これから忙しくなる。最高のゲームが始まるぞ…、フフフ…ハッハッハッ」

ギース・ハワード



声優　コング桑田　格闘スタイル　古武術
誕生日　1月21日　年齢　42歳　出身地　アメリカ　血液型　B
身長　183cm　体重　82kg　趣味　不特定（凝り性だが飽きっぽい）
好きな食べ物　レアステーキ　得意スポーツ　なし（強いて言うならビリヤード）
大切なもの　己自身　嫌いなもの　自分の野望を阻止する邪魔者

ヴォルフガング・クラウザー



声優　B.J.LOVE
格闘スタイル　総合格闘術
誕生日　不明　年齢　不詳
出身地　ドイツ　血液型　A
身長　200cm　体重　145kg　趣味　中世の骨董品　好きな食べ物　なんでも
得意スポーツ　興味なし（やれば何でも出来る）　大切なもの　騎士道精神
嫌いなもの　虚栄・虚構

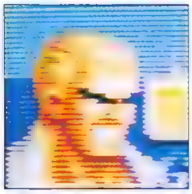
Mr.ビッグ



声優　中まさる　格闘スタイル　棒術
誕生日　7月4日　年齢　35歳
出身地　不明　血液型　B　身長　187cm　体重　81kg　趣味　サウスタウン制圧の計画を練る事　好きな食べ物　最近日本食に凝っている　得意スポーツ　忙しいのでスポーツをする暇などない
大切なもの　街（サウスタウン）のすべて
嫌いなもの　自分の計画を邪魔する奴

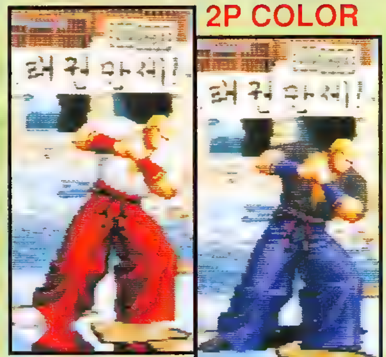
GEESE HOWARD





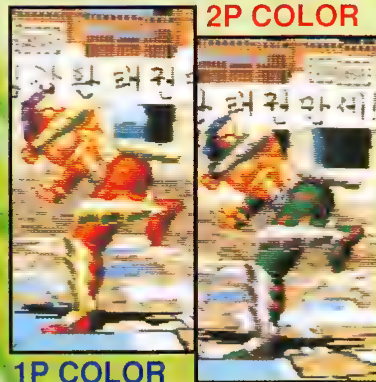


2P COLOR



1P COLOR

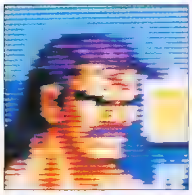
2P COLOR



1P COLOR

WOLFGANG KRAUSER







2P COLOR

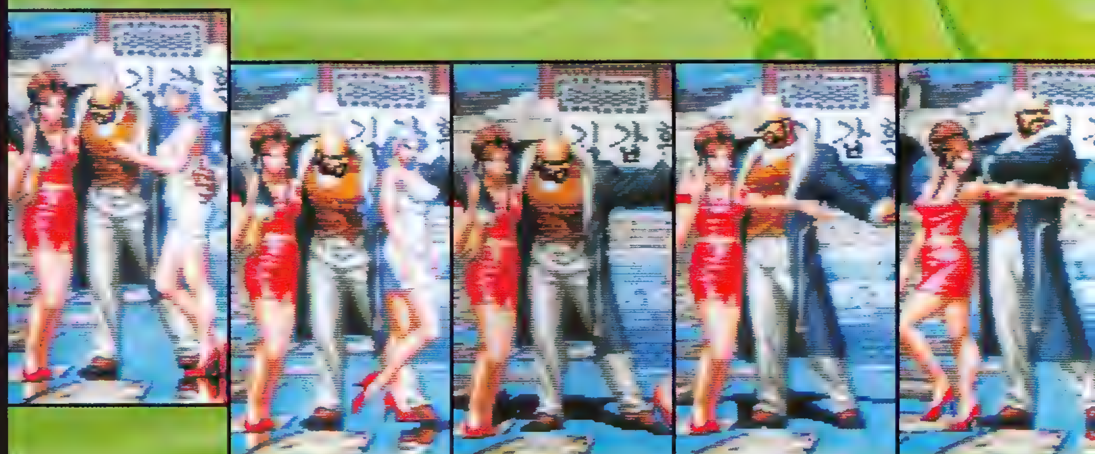


1P COLOR

Mr.BIG







ギース・ハワード

必殺技

烈風拳	↓↘→+A



ダブル烈風拳	↓↘→+C



疾風拳	ジャンプ中 ↓↙←+AorC



上段当て身投げ	←↙↓↘→+B



中段当て身投げ	←↙↓↘→+D



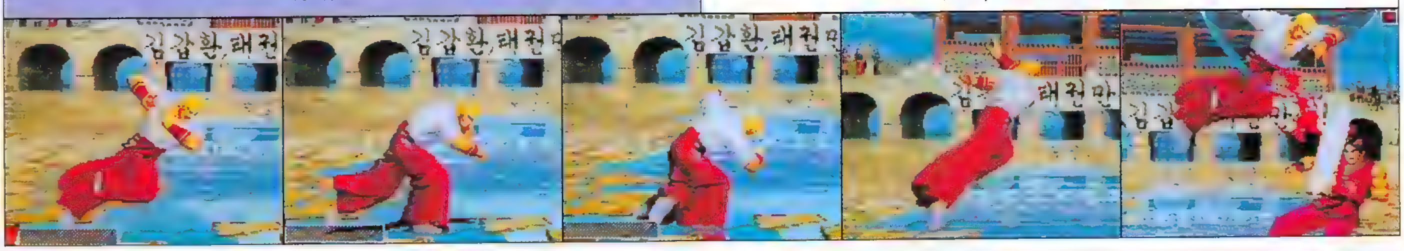
邪影拳

→↘↓↙←+AorC



飛翔日輪斬

→↓↘+AorC



超必殺技

レイジングストーム

↙→↘↓↙←↘+AorC

ノーマル時（パワーMAXもしくは体力点滅時）

パワーMAX時（パワーMAXで体力点滅時）



●烈風拳
今回の烈風拳の一番の特徴と言えば、何といっても飛ばないことだろう。連続技に使えるものの牽制に使えないので使用頻度は過去にくらべ、極めて少ない。

●ダブル烈風拳
ダブルになってもやはり飛ばない。密着から出してガードされると余裕で反撃を受けるので注意。

●疾風拳
今回一番お世話になる技、それがこの疾風拳だ。今までと違ってジャンプの軌道を変えずに着地するので、垂直ジャンプから出しまくるだけで、結構相手を圧倒することができるぞ。

●上段当て身投げ
ギースと言えば当て身投げということで、今回も勿論健在。但しスカッた時の隙のでかさも健在なので、相手の攻撃パターンを考えながら使えるようになればグット。

●中段当て身投げ
上段当て身と違って、使用頻度が少なめだが、その分決めた時の相手に与える精神ダメージは特大。ギース使いなら一度は決めろ。

●邪影拳
相手に当てれば3段（ガードでも）、スカればすぐ止まる突進技。強をガードされると反撃をくらうので使うなら弱で…。

●飛翔日輪斬
コマンド入力後地上で一度攻撃を出し大きくジャンプしたのち、手刀を振り下ろす。スカッたら反撃の的なので確実に当てたい。

●レイジングストーム
出始めに足元以外無敵になり、すぐ出せるようになればかなり使える技だ。が、コマンドが難しめなので要練習。

ギース・ハワード

Cボタン

垂直ジャンプ©



斜めジャンプ©



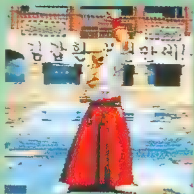
立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）

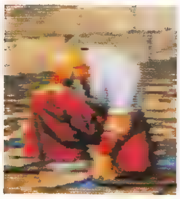


しゃがみ©

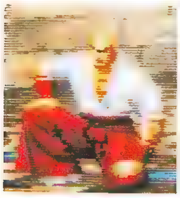


近距離の立ち強キックは、一段目のみキャンセルがかかります。

戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき



投げ間合いで←or→＋Cボタン

殺陣方手投げ（たてかたてなげ）



C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃©



ふっ飛ばし攻撃©



負け



（一定の間合いで）B＋Cボタン

挑発



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

投げ間合いで←or→＋Dボタン

真空投げ



待機中



味方がダメージを受けたとき



引き分け



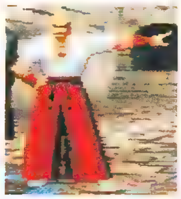
味方が敵にダメージを与えたとき



判定負け

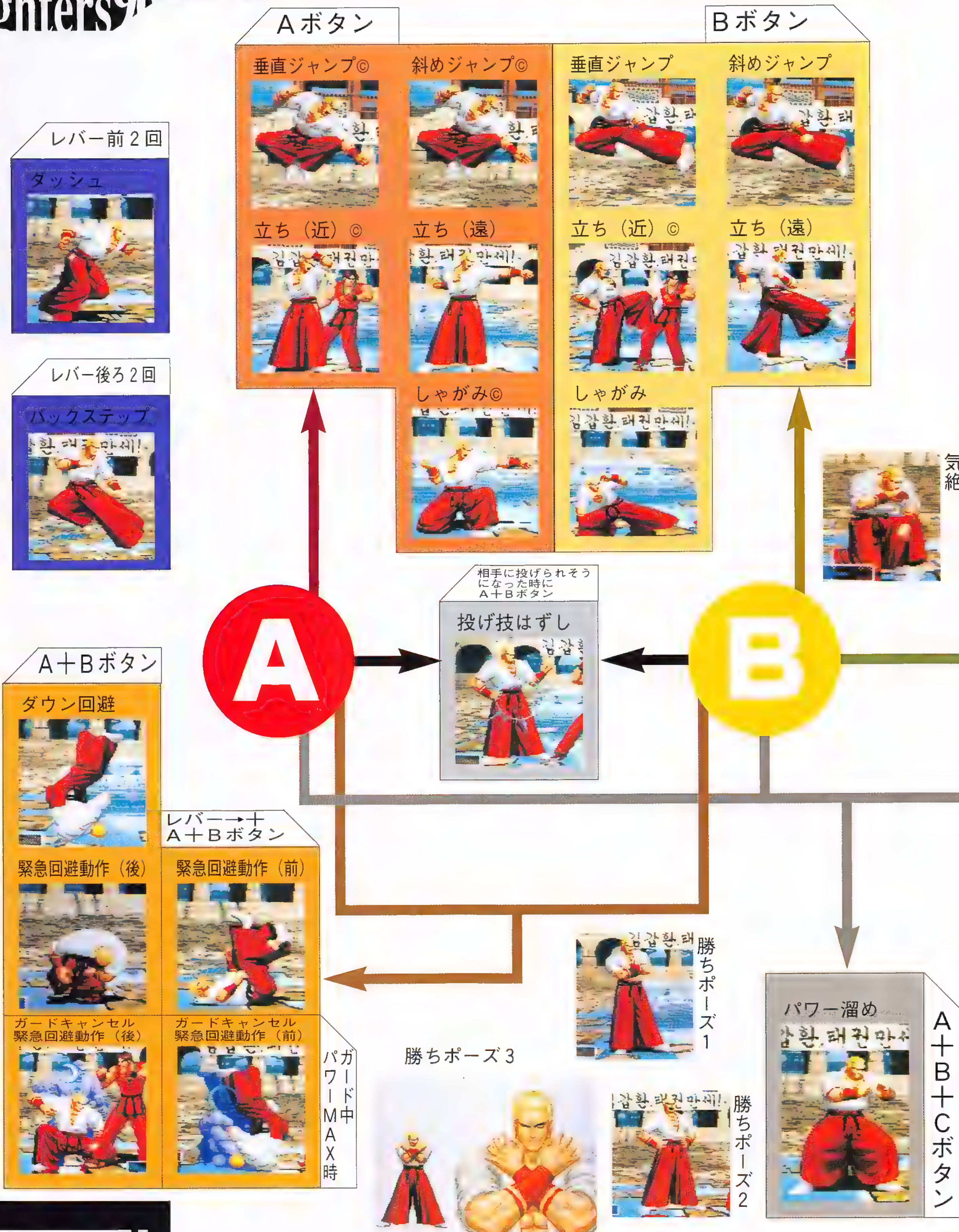


味方が勝ったとき



味方が敗けたとき




Aボタン
垂直ジャンプ©
斜めジャンプ©
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前2回
ダッシュ
レバー後ろ2回
バックステップ
気絶
A
B
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A＋Bボタン
ダウン回避
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（後）
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
勝ちポーズ3
A＋B＋Cボタン
パワー溜め

ヴォルフガング クラウザー

必殺技

カイザーキック	➡⬇↘+BorD



ブリッツボール・上段	⬇↙⬅+AorC



ブリッツボール・下段	⬇↙⬅+BorD



レッグトマホーク	⬇↘➡+BorD



カイザーデュエルソバット	⬅↙⬇↘➡+BorD



カイザースープレックス	投げ間合いで →↘↓↙←→ +C



超必殺技

カイザーウェイブ	→←↙↓↘→ +AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●ブリッツボール（上段）
巨大な火球を投げつける技。ヒットした相手は炎につつまれてダウンする。出す位置が高いため、しゃがんだ相手と立っていても背の低いキャラには空振りしてしまう。

●ブリッツボール（下段）
アンダースローで投げるブリッツボール。投げる高さが低いので空振りしにくいが、その分跳びこまれやすい。上段も下段も押すボタンによって弾の速さが違うが、強ボタンだと速いぶん出るまでに時間がかかる。

●レッグトマホーク
体を回転させてあびせ蹴りを放つ技。このゲームでは先読みで出して、相手を空中で叩き落とすのに使う。

●カイザーキック
地面を離れたときから技が終了する寸前まで攻撃判定が出続ける、強力なドロップキック。着地時にドスンと落ちてしまうので隙ができてしまうが、結構このゲームはジャンプを多用するので、カイザーキックを使う機会も多いだろう。技が出てしまえば潰されることはほとんど無いので、相手が何かモーションを起こしそうなときは使っていこう。

●カイザーデュエルソバット
新技で、跳ねつつ回転蹴りを出す技。連続にはならないが、近距離通常技のキャンセルからガリガリ削ってやろう。

●カイザースープレックス
コマンド投げの一種で、かなりつかみ間合いが広い。通常技にキャンセルをかければ、ヒット時のみ連続技になることを覚えておこう。

●カイザーウェイブ
超必殺技。縦に長い巨大な気（？）を放つ。射出後の隙が小さいので、連発すると相手によってはかなり有効。

ヴォルフガング クラウザー

Cボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ©





戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

クリフハンガードロップ



C

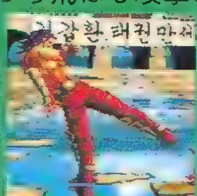
D

C＋Dボタン

空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©



負け



（一定の間合いで）B＋Cボタン

挑発



技表の見方

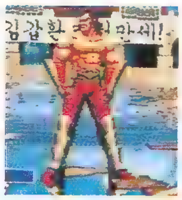
●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

投げ間合いで←or→＋Dボタン

カイザードライバー'91



引き分け



判定負け





待機中



味方がダメージを受けたとき



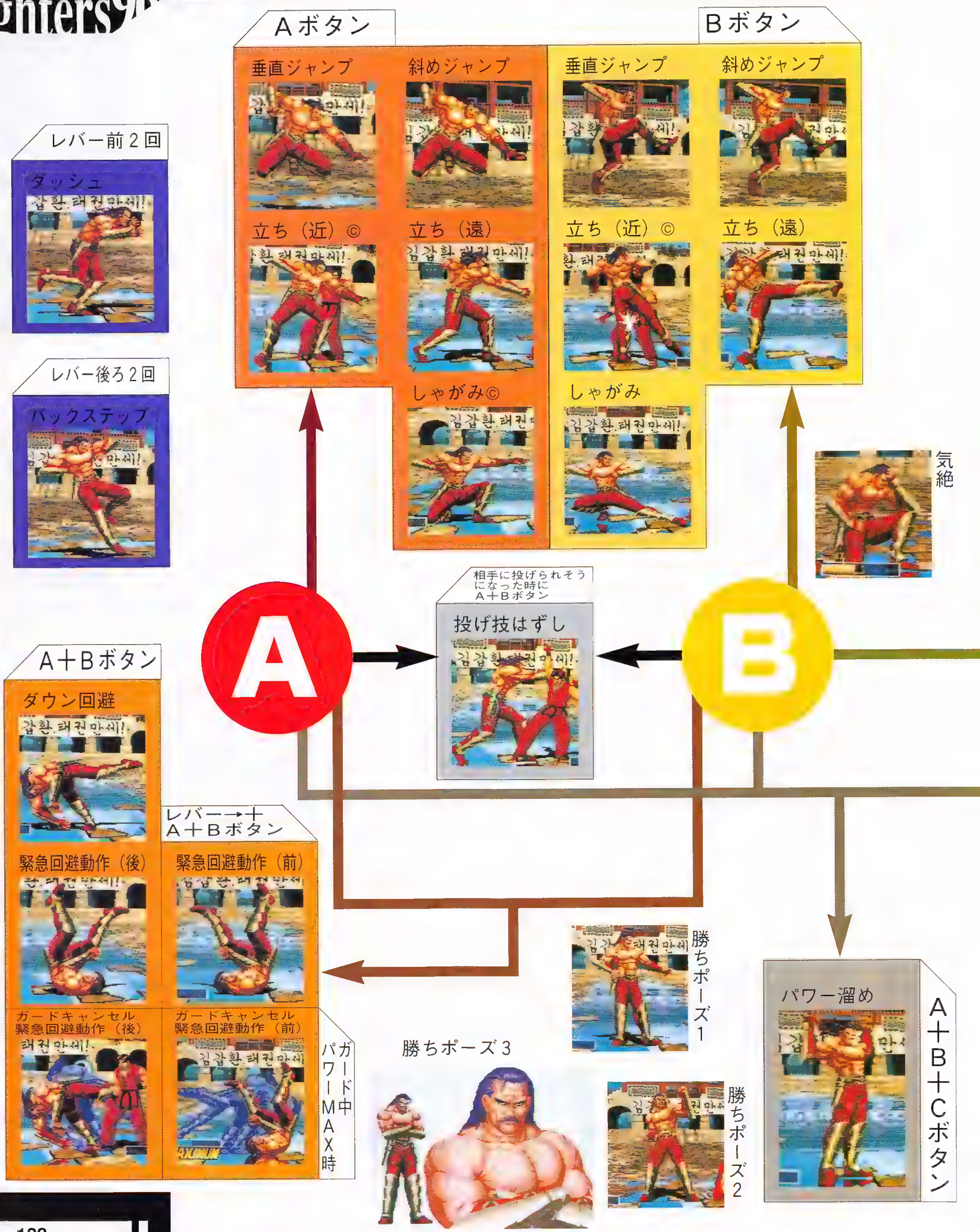
味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が負けたとき


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ３
勝ちポーズ１
勝ちポーズ２
パワー溜め
A＋B＋Cボタン

Mr.ビッグ

必殺技

グランドブラスター	↓↘→+AorC



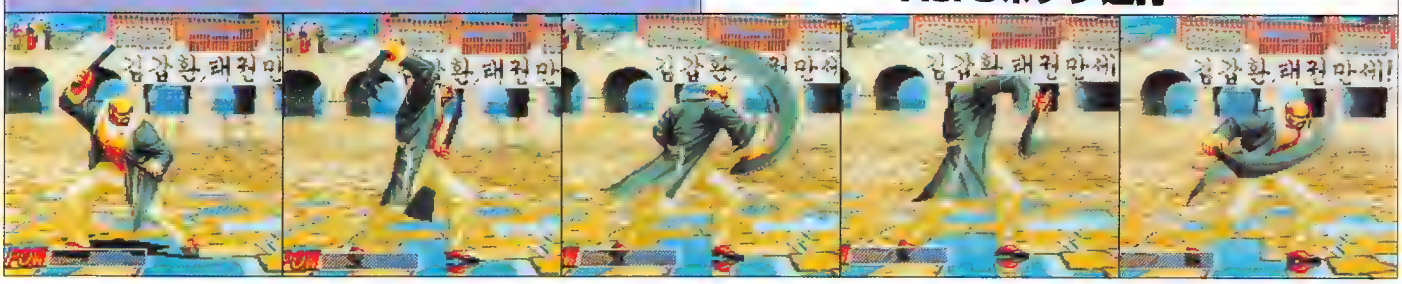
クロスダイビング	→↘↓↙←+AorC



スピニングランサー	→↘↓↙←+BorD



クレイジードラム	AorCボタン連打



カリフォルニアロマンス	→↓↘+AorC

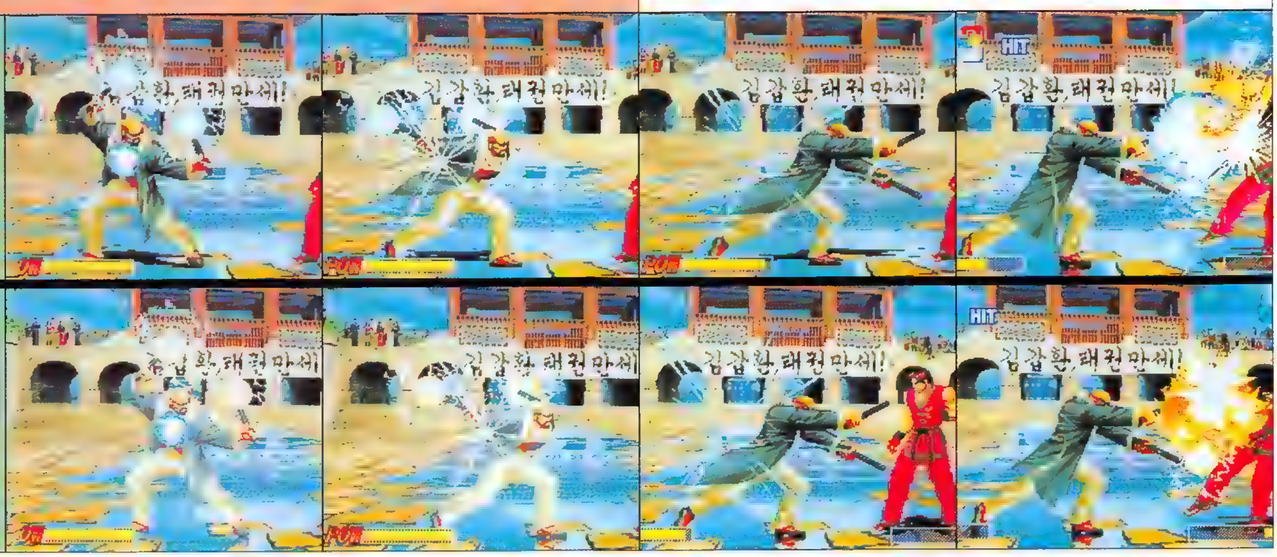


超必殺技

ブラスターウェイブ	↓↘→↓↘→+AorC

ノーマル時　パワーMAXもしくは体力点滅時

パワーMAX時　パワーMAXで体力点滅時



●グランドブラスター

地面に衝撃波を出す必殺技で弱だとその場で強なら少し踏み込んで出す。

意外に遠くにまで届き、その隙も小さく使える技である。中間距離なら強で、接近している時は弱で出していこう。

この必殺技を相手を画面端に追い込んで使うとかなり有効である。弱で連射するだけで相手の逃げる手段はジャンプしかなくなるのである。

相手が反撃しようとした場合、カウンターでヒットするので追い打ちが可能だ。

●クロスダイビング

相手に向かってドリルのように突っ込んでいく技。弱と強の違いはその飛距離。

技の隙が大きいのであくまで奇襲技として使っていく。強ならば画面の端まで届くぞ。

●スピニングランサー

2つの棒をつなげ肩の上にのせ、そのまま回転しつつ近づく技。

強で出すと技の最後にふっとばし攻撃を出す。が、しゃがんでいる相手に普通当たらないし、簡単に足払い等で潰されてしまう為はっきり言って全く使い道のわからない技である。

●カリフォルニアロマンス

見た目どおり対空兵器である。とはいうものの横にも判定が広く地上戦でも使っていける。強で出すと地上を走っていき、この時の判定も強い。連続技等にうまく使っていこう。

●ブラスターウェイブ

2本の棒を伸ばし、そこに帯電させたもの。根本には判定はないので中距離で使っていこう。ケズリ量も多いのでどんどん使っていこう。

Mr.ビッグ



戦闘不能時待機中



戦闘不能時待機中味方が勝利したとき

投げ間合いで←or→＋Cボタン

ミリオンダラーバスター



Cボタン

遠距離の立ち強パンチは、1段目のみキャンセル可能。

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）©



しゃがみ©



Dボタン

垂直ジャンプ



斜めジャンプ



立ち（近）©



立ち（遠）



しゃがみ



C

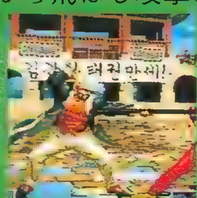
D

C＋Dボタン

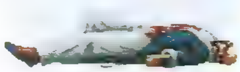
空中ふっ飛ばし攻撃



ふっ飛ばし攻撃©



負け



（一定の間合いで）B＋Cボタン

挑発



技表の見方

●コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。
●通常技でキャンセルを、かけられるものには © がついています。

投げ間合いで←or→＋Dボタン

ハイリフトスルー



引き分け



判定負け





待機中



味方がダメージを受けたとき



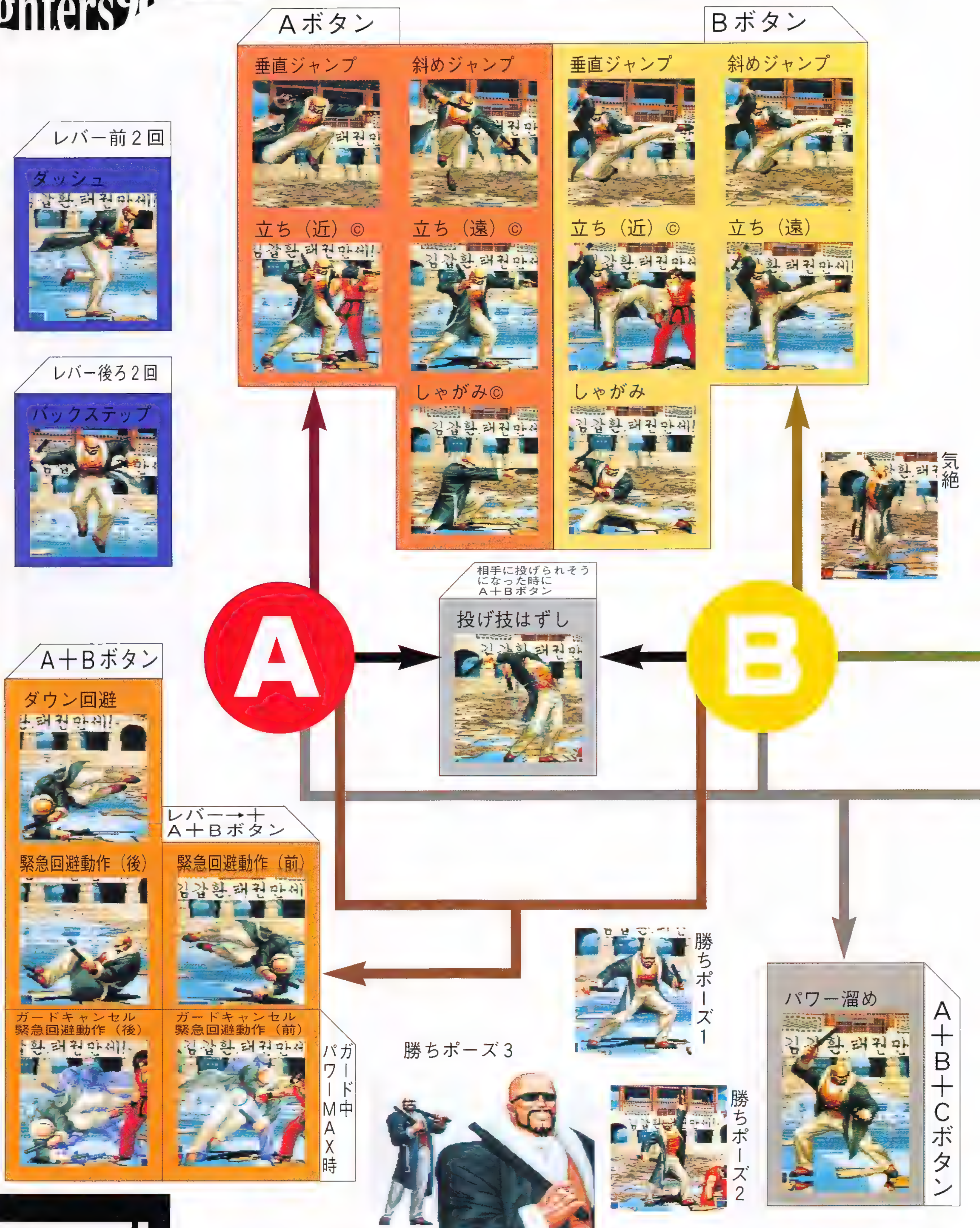
味方が敵にダメージを与えたとき



味方が勝ったとき



味方が敗けたとき


Aボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）©
しゃがみ©
Bボタン
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
立ち（近）©
立ち（遠）
しゃがみ
レバー前２回
ダッシュ
レバー後ろ２回
バックステップ
気絶
相手に投げられそうになった時にA＋Bボタン
投げ技はずし
A
B
A＋Bボタン
ダウン回避
緊急回避動作（後）
レバー→＋A＋Bボタン
緊急回避動作（前）
ガードキャンセル緊急回避動作（後）
ガードキャンセル緊急回避動作（前）
ガード中パワーMAX時
勝ちポーズ3
勝ちポーズ1
勝ちポーズ2
パワー溜め
A＋B＋Cボタン

OPENING


VIOLENT FIGHTING TO COME AGAIN!
AS A YEAR FLEW-BY
FROM THE EXCITEMENT.
WE NOW DECLARE THE OPENING
OF OUR SPECIAL TEAM TOURNAMENT
AGAIN...
96

50円切手をはってください。

101-

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 グラフィカルマニュアル係

(ふりがな) お名前	年齢（　　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□　電話（　　　　　）	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　　　）	

抽選で秘密の粗品プレゼント

K.O.F.'96
読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　安い

②増刊号ムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

④この本の評価を下の☆をぬりつぶして評価してください。

良い ☆☆☆☆☆ 悪い

⑤この本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

今日からはじめる K.O.F.'96

システムの大変更があって、ほとんど仕切り直しになった感のあるK.O.F.'96。
指をくわえていたキミ、参戦のチャンスだぞ。
百戦錬磨の強者にも、ファーストプレイの戸惑いは必ずあったはず。百戦錬磨の強者を目指すキミは、まずここからよんでみよう。

基本ルール

4つのボタンと8方向レバーを駆使してキャラクターを操作し、相手と1対1の格闘をおこなう。

制限時間内で持てる体力を減らし合い、どちらかの体力が0になるか、時間切れになった時点で体力の多いほうが勝者となる。

同時に体力が0になった場合や、時間切れになったときに両者の体力が等量だった場合は引き分けとなり、チームバトルにおいては、両者倒された扱いになる。同様のシチュエーションで、お互い最後の1人だった場合は再試合を行う。ただし、再試合を行った結果再び引き分けになったら、ゲームオーバーになってしまう。

対戦相手は、コンピュータが操作している場合と、人間が操作している場合がある。

シングルモードとチームバトルモード

ゲーム進行方法は2種類ある。1つはゲーム中1人のキャラクターを継続して使い続けるシングルモード。もう1つは3人のメンバーを1チームとして、3人を使い分けるチームバトルモードだ。

シングルモードでは、対戦相手と2本先取の3本勝負を行い、先に2本先取したほうが勝ち。

チームバトルモードでは、チーム同士3対3で闘うが、試合そのものは1対1の試合。

体力が0になったキャラクターは後続のキャラクターとバトンタッチ。

そして先に3人倒したほうが勝利チームとなる。

チームバトルのルールは、いわゆる勝ち抜き戦で、勝ったキャラは、次の試合でも継続して闘う。

うまく闘えば、1人で3人抜いてしまえるなんてことは、いうまでもないだろう。

シングル、チームバトル、いずれの場合も、勝ったのがコンピューターであれば、その時点でゲームオーバーとなる。

チームエディット

チームには、あらかじめ決められた組み合わせが存在するが、チームエディットという、自由にメンバーを変更できるシステムがあるため、必ずしもそれにとらわれる必要はない。本システムは、同じキャラクターを複数登録できないという制限のほかは、自由な組み合わせが可能だ。

また、キャラクターを選んだ後、試合における登板の順番を指定する。選ぶ順番でも戦局は左右されるため、慎重に決めたい。

実際のキャラクターの選択はゲームスタート直後、またはコンティニュー直後に行う。

レバーでカーソルを動かしてキャラクターを選び、A・Dいずれかのボタンで決定する。ちなみに、どちらのボタンで決定したかによってキャラクターカラーは変化する。

この原則はコンピューター操作のチームにも適用され、ランダムで既成のチームになるか、オリジナルチームになるかが決定される。

チームバトルの詳細

チームバトルモードにおいては、それを生かした特徴的なシステムが効果する。

●体力回復システム

チームバトルでは、勝ち抜いたキャラクターが次の試合に臨むとき、シングルモードと違い、体力の状態が仕切り直しにならない。つまり、減った体力は減ったままなのだ。

ただし、本システムの働きで、いくばくかの体力は回復できる。

1人勝ち抜くごとに、勝利ボーナスと残りタイムに応じた体力が回復するが、体力が完全に回復することがあまりないよう、回復量には補正がかけられている。

●援護攻撃システム

対戦中のプレイ画面の背景には、実際に闘っている2人を除いたメンバーが控えている。彼らは味方がピンチになったとき、一定の条件下においてABCボタンを同時に押すと、援護攻撃に入ってくれる。

援護攻撃の成立条件は、ピンチに陥ったメンバーと、助けに入る立場のメンバーとの相性次第で変わる。

相性がよければ《よく助けにくる》という条件、普通の相性なら《普通》の条件、相性が最悪なら絶対に援護攻撃は成立しない。

以上のように、援護攻撃が成立するかどうかはメンバーの相性に依存する部分が大きいため、チーム編成においては、その点も考慮する必要があるだろう。

以下にその条件の詳細と、援護攻撃の実際を紹介しよう。

援護攻撃の実際



援護攻撃成立には、戦闘中のメンバーがめまいを起こしているか、掴み技を受けていることか条件。



援護攻撃か成立すれは、背景で待機中のメンバーが割って入る。チームバトルを実感する一瞬だ。



援護攻撃かヒットすると相手は転倒するが、タメージは与えられない。

援護攻撃成立条件

条件

よく助けにくる — 相性がいい場合

(1)プレイヤーが攻撃で「めまい」を起こしているか、相手のつかみ技を受けているとき。
(2)待機中の味方が全滅していないこと。
(3)待機中の味方が画面内に見えていること。

以上の条件を満たしたときにABCボタン同時押しで成立。

普通 — 相性が普通の場合

(1)プレイヤーが攻撃で「めまい」を起こしているか、相手のつかみ技を受けているとき。
(2)待機中の味方が全滅していないこと。
(3)待機中の味方が画面内に見えていること。
(4)体力ゲージが相手よりも少ないこと。

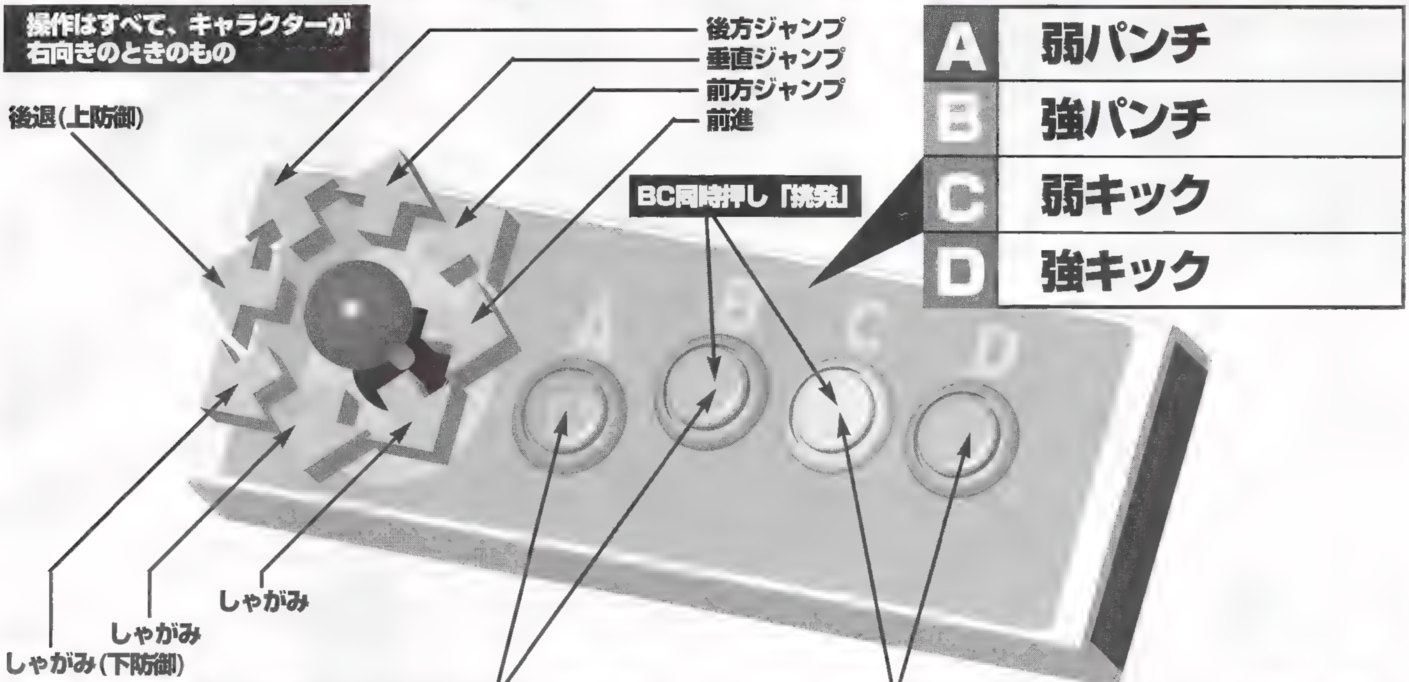
以上の条件を満たしたときにABCボタン同時押しすると1/2の確率で成立。

Caution

●前述のように、相性が悪い場合は条件によらず、絶対に助けにこない。

●援護攻撃は、ガードすることも、避けることもできる。

基本操作説明



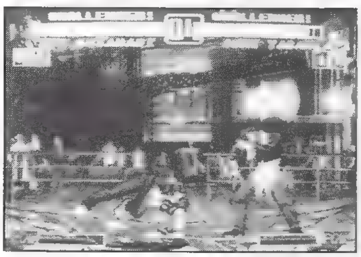
AB同時「緊急回避(後)」



避け動作の後を継ぐ新動作だ。実戦での価値やいかに？

緊急回避を行うと、素早く後ろに後転する。この間は全身無敵になり、攻撃を避けることができる。立ち上がりぎわに隙が生じるため、使いどころに一考ほしい。

AB同時+ ➡「緊急回避(前)」



闘いを、よりバラエティに富んだ内容にする

前方に緊急回避を行う。存在判定自体なくなるため、相手をすり抜けることも可能。上記の動作とほぼ同様の特性を持つため、乱発は避け、ここぞというときに使いたい。

CD同時押し「ふっ飛ばし攻撃」



必殺技へとつないで、攻めの起点としよう。

CD同時押しで、ふっ飛ばし攻撃。ほかの攻撃と違い、ヒットすると相手を吹っ飛ばす効果を持つ。

また、すべてのふっ飛ばし攻撃はキャンセルが可能だ。

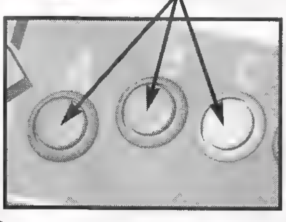
ジャンプ中CD同時押し「空中ふっ飛ばし攻撃」



紅丸の空中ふっとばし攻撃は、昇りで使うと有効。

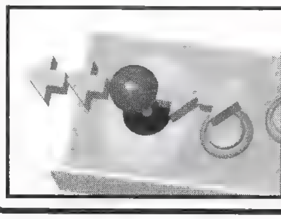
ふっ飛ばし攻撃はジャンプ中でも出せる。一般に判定が強く、他の通常技と比較しても使いやすい技もあるため、第5の通常技として使いこなしたいところ。

ABC同時押し継続「パワー溜め」



ABC同時押しを継続すると、キャラクターがパワーを溜めはじめる。パワーの溜まり具合などの様子は、画面下のパワーゲージを見るとわかる。パワーゲージがMAXの状態になると、さまざまな要素がパワーアップする。

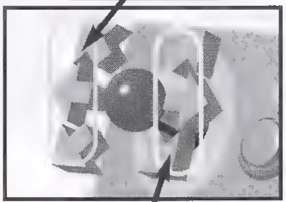
レバーを素早く2回入力「ダッシュ」



素早く右、あるいは左に2回連続してレバー入力することでダッシュできる。また2回目のレバー入力を入れっぱなしにしておくと、ダッシュを継続することができる。

基本操作説明

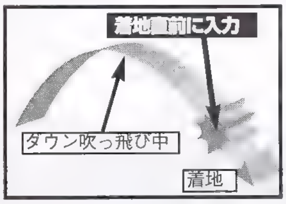
ジャンプ中相手反対方向にレバー入力「空中ガード」



バックジャンプおよび垂直ジャンプ中、相手と反対側の横要素方向（図参照）にレバーを入れておくことで、空中においても相手の攻撃をガードすることが可能。

ただし、一度でも攻撃を出してしまうと無効だ。また、地上からの攻撃はガードができない。

ダウン直前にAB同時「ダウン回避」



通常技、必殺技、投げ技などのヒット後、ダウンする直前にAB同時押しすることで、ダウンが回避できる。即行動ができるため、その後の行動次第では、相手の裏をかける。ボタンの入力は連打ではダメで、まさに着地の瞬間に目押しする必要がある。

「小・中・大ジャンプ」

ジャンプは３種類。それぞれ、高度と飛距離が違い、使い分けることができれば、戦略に幅が出ることは間違いない。また、キャラクターごとにジャンプの基本性能は違う。

小ジャンプ

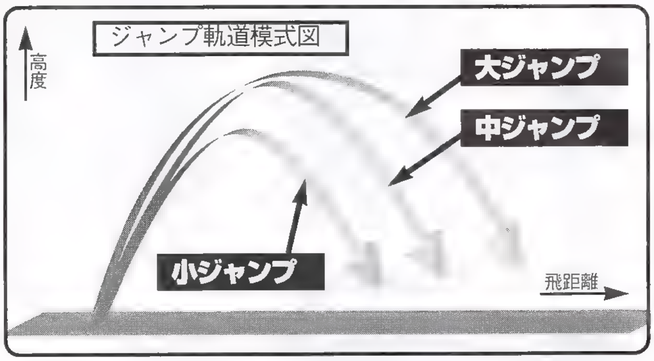
レバーを一瞬だけ↑方向「小ジャンプ」

中ジャンプ

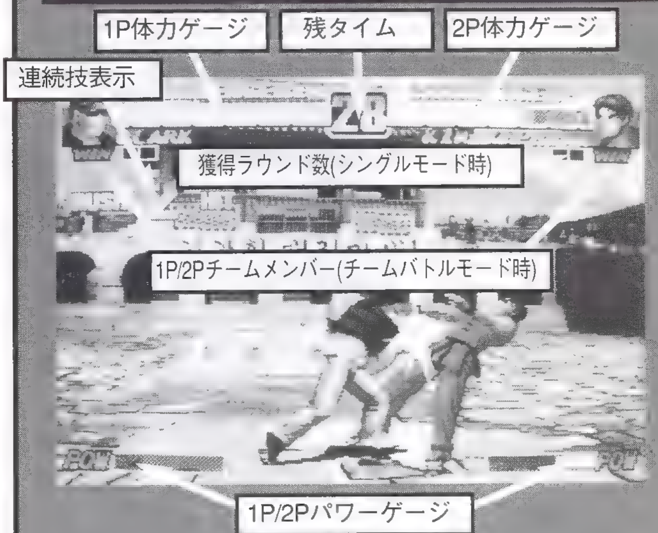
レバー↓後、一瞬だけ↑方向「中ジャンプ」

大ジャンプ

レバー↓後、↑ 方向「大ジャンプ」

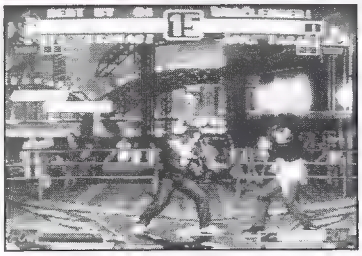


画面の見方



画面の解説	
●体力ゲージ	体力の残量を表示。黄色の部分が体力の残だ。
●残タイム	１ラウンドの制限時間。通常60から始まる。
●獲得ラウンド数	勝つとアイコンが点灯する。
●チームメンバー	控えの２人の顔が表示される。敗者の顔にはバツが。
●パワーゲージ	パワー溜めで溜まる。MAX時は超必殺技などがパワーアップ。
●連続技表示	攻撃が連続ヒットすると表示される。

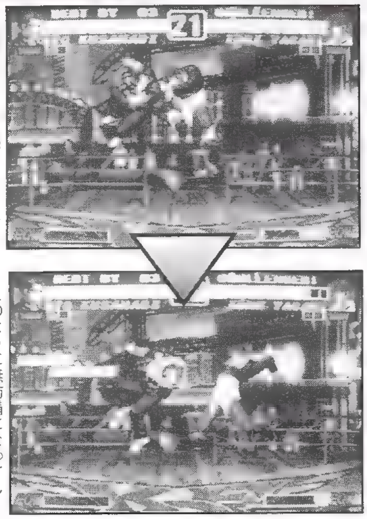
ガード弾き



今度のKOFは攻めるが勝ちだ。

一定時間内に連続攻撃をくらうと耐えきれなくなって、ガード不能の時間が発生する。パワーMAX時にガードを弾かれると、パワーダウンしてしまうおまけも。

空中ガード弾き



攻撃をガードし続けると…、

このように無防備になってしまう。

空中においても、ガード中に一定時間内に連続攻撃をくらうとガードが弾かれて、ガード不能の状態に陥る。

空中ガードに甘えていると、痛い目を見るということだ。

なお、ガード弾き自体には攻撃力はない。

■理解してから闘おう■

担当：ハマー

K.O.F'96新システム紹介

攻撃避けがなくなって、緊急回避動作が加わったのを始めとして、実は多くの変更が加わった今作。理解しないと勝てないぞ。

KOFシリーズも'96で3作目になるわけだが、ここにきてゲームシステムにも大幅な変更・追加がなされた。シリーズを通してやり込んでいる人もそうでない人も、新たに1から覚え直す必要があるぞ。

緊急回避動作

前2作と大きく変わったのがこれ。以前はABボタン同時押しで「攻撃避け」という動作を行ったが、これが本作では「緊急回避動作」というものに変わっている。

この緊急回避動作（以下回避）には2種類あり、レバー中立または後ろ+ABボタンで後ろ回避、レバー前+ABボタンで前回避になる。

回避を入力すると、低い姿勢（ほとんどのキャラは前転や後転）で瞬時に前後に移動する。この時、回避してからしばらくは打撃に対して無敵なので、まさに相手の攻撃を回避しながら素早く間合いを調節することが可能だ。

ただし、それなりのデメリットも多い。まず、直接的な打撃は回避できても回避中はずっと投げられ判定があるので、相手が投げを狙っていた場合は当然捕まってしまう。また、回避の終わりのほうには隙があるため、無敵時間が終わったところに相手の技が重なっていた場合、打撃技であっても食らってしまう。

少々クセの強い回避だが、うまく使えるようになればやはり頼もしい。具体的にどう使っていくかというと、

・前回避で相手の裏に回る
・後ろ回避で間合いを離す
・相手の大技と同時に出し、攻撃をスカしてから反撃

などなど。

前回避による裏回りは、おもに攻めている時の戦法の1つとして有効。回避中は相手の体に当たらずすり抜けるので、これで素早く移動してガード方向を惑わすことができる。ただし小技の連打などで簡単に反撃されてしまうので、あくまで意表を突く形で使おう。

また、大抵のキャラは歩くよりも回避での移動のほうが速い。だから瞬間的に相手と距離を取りたいような時には、遅い後退や移動しすぎるバックステップよりも、回避のほうが迅速で安全に間合いが調節できる。

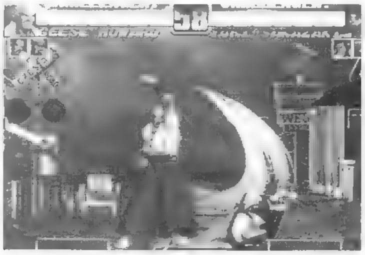
回避の終わりには隙があるので多用はできないが、その隙を相手に攻撃されない、つまり相手が何らかの硬直中であるといった状況であれば、回避はじつに有効な手段となる。例えば「当たると間合いが離れるが、こちらの硬直も若干長め」の突進技をガードされたとする。この場合相手にしてみれば、こちらの攻めを切り返して反撃したいところ。しかし間合いが遠いので、そのためにはリーチの長い技を出す必要がある。しかしそういった大技は大抵隙が大きい。そこを突いて突進技の硬直が解けると同時に前回避すれば、相手の攻撃を無敵時間中のちょうどいいタイミングでスカしつつ、硬直中の相手の目前に移動できる、といった寸法だ。

別にこれは突進技をガードされた場合に限らず、相手の間合いまでおもむろに歩いていってからでもいいし、相手が足払い飛び道具などを連続ガードにならないように出してきた時でもいい。

攻撃避けほど安心感はないが、使いどころさえ間違えなければ無駄なく華麗に攻めに転じることができる。それが緊急回避動作の魅力だ。

ガードキャンセル緊急回避動作

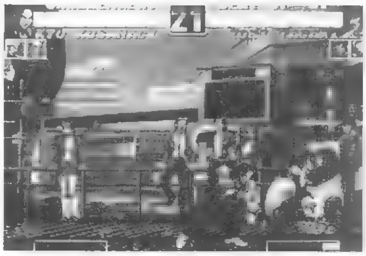
'95では、ゲージマックスならばガード硬直中でも必殺技を出せる「ガードキャンセル」があった（6回以降の連続ガード中でも可能だったが、特殊だったのであまり見られなかった）。本作はそのガードキャンセルのシステムを一新、必殺技ではなく緊急回避動作でのみ可能となっている。



A+Bを入力すると一瞬無敵になり、技をスカしつつ移動する。


前たとここまでくるぞ。


小技連打に無敵を利用して突っ込んでも。


次の瞬間アッサリやられてしまう。


ジャンプ攻撃からいきなり回り込むと、相手は硬直中なので反応しにくい


斬影拳で反撃を誘って、

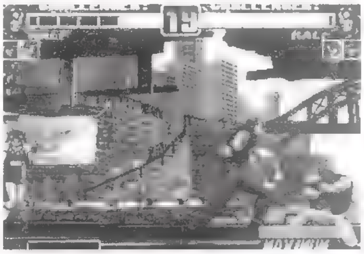

回避しつつ近づき



激壁背水掌で大ダメージ！って な具合。

K.O.F'96新システム紹介

具体的には、ゲージがマックスの時に相手の攻撃をガードし、その直後から一定時間内であればガードによる硬直を無視して緊急回避が出せる。この時は青い残像が付くのですぐ分かるはずだ。



削られている最中にゲージがマックスになったらチャンス！



裏に回ればスキだらけなので、



超必殺技をプレゼントだ。

この回避は通常のものよりも若干性能が良く、動作終了まで完全無敵。

攻め込まれた時に切り返す手段として活用していこう。

空中ガード

本作からついに空中ガードのシステムも採用された。とはいっても条件がかなり限定されていて、

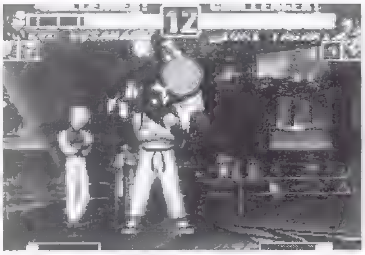
・前方ジャンプ中は不可
・地上技は不可

となっている。

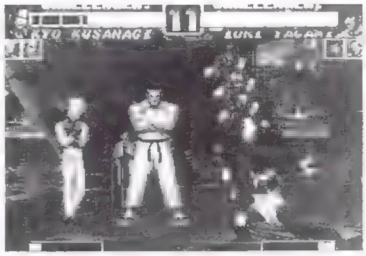
それぞれ補足しておくと、前方ジャンプ中は一切のガード動作はできない。垂直または後方ジャンプ中のみ可能だ。また、高さによる制限はなく、小・中ジャンプでもOK。

地上技とは、「攻撃中に足が地面に付いている（仮に攻撃を食らった場合、空中ではなく地上でやられポーズになる）技」のことを指す。例えば鬼焼きの出始めは地上判定なので空中ガードできないが、終わりのほうでは地面から離れているので空中ガードができるようになる。また、相手のジャンプ攻撃は当然ながらガード可能だ。

空中ガードした後は一切の攻撃ができずそのまま地上に着地するだけだが、空中で連続攻撃をされた場合は引き続きガードしてくれる。



相手が跳んできたらバックジャンプ空中ガード。



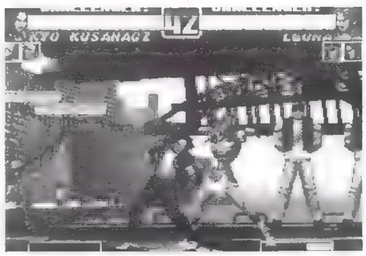
先に着地して反撃といったことも一応できる。

気絶・ガード弾き

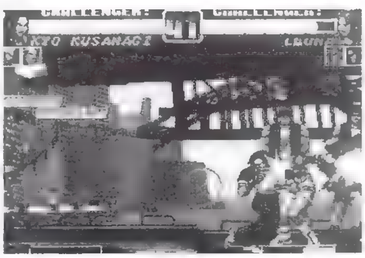
基本的に、相手の攻撃を受けるとダメージとともに気絶値というものが溜まり、これが一定値を越えるとそのキャラは気絶してしまう。気絶した時は無防備なため相手の連続技などを一方的に食らってしまうので、レバー＋ボタンを素早く何度も入力して（レバーはぐるぐる、ボタンは全部連打）一刻も早く回復させよう。

もう一つ、本作では相手の攻撃をガードした場合でも、ガード耐久値というのが削られてしまう。この数値の残りが一定値を割ると、その攻撃によるダメージこそ受けないものの、ガードを弾かれ、一瞬無防備な状態でよろめいてしまうのである。例えば相手が「大パンチキャンセル必殺技」を仕掛けてきた場合、大パンチでガードを弾かれてしまうと、キャンセルした必殺技によってはよろめき中にモロに食らってしまう。ちなみにこれは、空中ガード時にも起こり得る現象だ。

確かにガードは大事なテクニックだが、そこから速やかに反撃する方法も修得しないといけないぞ。



「イヤらしい攻撃だな〜、反撃できないよ」などと泣きゴト言ってると、



「お母さん許しませんよ！」と手痛い1発。

気合溜め・挑発

KOFといえばお馴染みの気合溜めだが、もちろん本作にもちゃんと継承されている。

ゲージが溜まる条件も今までどおりで、

・ABC同時押し
・相手の攻撃を受ける（ガードする）

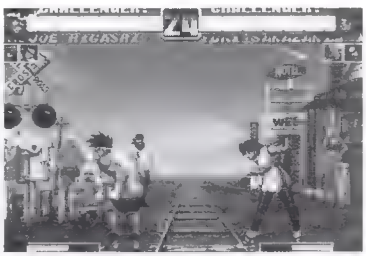
となっている。マックス時には「（マックス）超必殺技が一回だけ使える」「ガードキャンセル緊急回避ができる」「攻撃力が若干上がる」などの特典があるので、チャンスがあればマックスにしておきたい。

この気力ゲージ、自分のを増やすだけでなく、相手のゲージを減らすこともできる。それが挑発だ。

本作では挑発の性能が上がり、発動した瞬間に相手のゲージ約3分の1弱を一気に減らすことができる。さらにこの挑発の動作は、レバーを入れることですぐに（キャラ差あり）やめることができるので、ほんの2秒もヒマがあれば相手のゲージはあっという間に0になってしまうぞ。さ



攻撃のヒットバックも増えるが、さほど気にする必要はなし。



起き上がり挑発も一応減らすことができるぞ（誰もやらんて…）

らに本作では「挑発→レバー入れでキャンセル→挑発→レバー……」での減少率が相手の気合溜めのスピードを大幅に上回っているため、バックステップで逃げられてなす術もなくマックスにされ――という状況はまずなくなった（相手の気力を0にして、さてそこからどうするか、という問題はあるが……）。

小・中・大ジャンプ

前作までは「レバーを一瞬上に入れ、すぐに離す」という操作で大ジャンプという横移動距離の長いジャンプができたが、本作ではそれがさらに多様化し、小・中ジャンプまでできるようになっている。とは言っても、アナログで面倒な操作が必要というわけではない。

具体的には、高さが2種類＋横移動スピード2種類の組み合わせとなる

補足として、ダッシュ中の小ジャンプは中ジャンプ、ノーマルジャンプは大ジャンプになることを付け加えておく。

ダッシュ

前作までのダッシュは、どちらかと言えばショートジャンプに近いものであった。今回は「いかにもダッシュ」といった形になり、より汎用性が増している。

前作までだとダッシュ中は空中扱いだったが、今回は完全に地上。また、ダッシュした瞬間には停止できない隙があるもののそれはほんの一瞬で、その後はレバーを離せばすぐに停止するし、地上必殺技でキャンセルすることもできる。但し相手を通常投げで投げることはできない（コマンド投げは必殺技なので可能）。



ダッシュしても通常技の性質は変わらない。遠・近距離の区別も同様。

ダッシュを継続したい時はそのままレバーを前か前斜め下に入れ続ければOK。真下か後ろ斜め下だと止まってしまう。下溜めの必殺技があるキャラは一応覚えておこう。

前にはダッシュするが、後ろに対してはバックステップする。これは本当にただのバックステップで、やられ判定もあれば（空中投げも可）キャンセルで空中必殺技を出すこともできない。間合いを大きく離したい時以外は使わないほうがいいだろう。



「なんだアイツ、どこまでいく気だ？」と跳び込んでしまうと、「KーLL！」となってしまうぞ。



ダウン回避

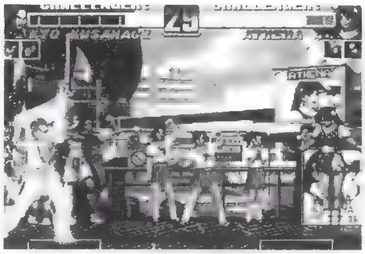
特定の技を食らうとキャラは地面にダウンしてしばらく行動不能になってしまうが、これをダウンせずに着地する方法がある。それがダウン回避だ。

基本的に、足払い・必殺技のいずれもダウン回避ができるが、ごく普通のふっとびかたでないとダメ。例えば真！超絶竜巻真空斬のキリモミ落下や、葵花の叩きつけなどに対しては受け身がとれない。また、投げ技全般に対しても無理（一部のキャラの通常投げは掴んだ後に打撃を入れる技なので、回避が可能）。逆に、雷光拳や超必殺忍蜂などの特殊なエフェクトのかかる技に対しては、ふっとびかたさえ普通ならばダウン回避できる。但しダウン回避に成功しても、その技のダメージまで無効にすることはできない。

ダウン回避後は、一瞬後ろ緊急回避のようなポーズをとるが、行動可能になるまでは無敵。ダウンしてしまうとゲージや起き上がりの攻防においてかなり不利なので、できる限り回避しておきたい。



燃やされてもシビれても、今日も元気に「しゅたっ！」っとね。



マックス超必殺技にだってメゲずに立ち向かうのだ。

投げ抜け

相手に通常投げを仕掛けられた場合、これをノーダメージで切り返すことができる。いわゆる投げ抜けというやつで、ぜひ覚えておきたいテクニックの一つだ。

96では通常投げをした場合、一瞬「ガッ」と掴む動作をし、直後に投げ動作に移る。この「ガッ」から投げモーションに入るまでの間にレバー下方向＋ボタン（ABCDのいずれでも可）を入力すれば、アッサリと相手の投げを無効にしつつ仕切り直しとなる。但しコマンド投げに対しては全て無効。コマンド投げを持つキャラは、できればそちらを使っていこう。

ちなみに投げはずしをした場合、ほんの一瞬だけ投げられてはずした方のキャラが先に動ける。画面端で投げはずした時は間合いが離れないので、直後にコマンド投げで投げ返すといったことも可能。



このグラフィックが見えたらすかさず入力。



するとこうなる。もつれて足払いを連打していると勝手になることが多い。

援護攻撃

自分のキャラが気絶または掴み攻撃を受けている時、チームメイトが画面内にいれば援護を受けることができる。

但しキャラの相性による条件があって、

1.仲がいい

K.O.F'96新システム紹介

2.普通
3.仲が悪い
ちなみに前作までは3人目→2人目の優先順位で援護にきたが、本作では2人目のみ。なので、もし相性の良いキャラ+悪いキャラをチームメイトにした場合、次峰に悪いキャラを持ってくると援護してくれなくなってしまう。注意しよう。

マックス超必殺技

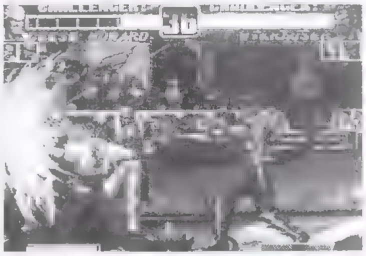
気力ゲージがマックスの場合は1回、体力が点滅している時は特に制限なく、超必殺技が使用できる。

ところがこれら2つの条件を同時に満たした場合、通常の超必殺技をよりパワーアップした「マックス超必殺技」なるものが使えるようになるのである。

この時は演出とともに威力もアップし、技によっては性質まで変わってしまう。当たれば非常に強力なのだが、残念ながら一回使った時点でゲージが0になってしまうため、再度使用するためにはもう一度ゲージを溜め直さないといけない。

それに普通の超必殺技と使い分けることができないため、バリバリバルカンパンチのようにガードされるとかえって反撃を受けやすくなってしまうものもある。

とはいえ、やはり狙いたくなってしまうのが超必殺技というもの。大胆かつ慎重に、渾身の奥義をブチ込んでやろう。



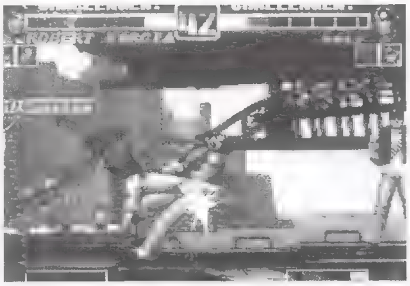
コマンド入力後の光が出ている間は無敵だ。活用しよう。

カウンター

相手の必殺技やぶっ飛ばし攻撃の出かかりにこちらの技を当てると、「COUNTER!!」の表示が出る。

じつはこれには秘密があり、カウンターをとった技が足払い以外のダウン技だった場合、そのふっとび中に追い打ちをかけることができるのだ。

例えば相手の空中ぶっ飛ばし攻撃に庵の小鬼焼きでカウンターをとった場合、通常は1ヒットしかしない鬼焼きがカウンター+追い打ち分で2ヒットする。ほかにも「地上ぶっ飛ばし+対空必殺技」や「飛び道具+空中ぶっ飛ばし」などといった組み合わせも可能なので、チャンスがあったら狙ってみよう。



ぶっ飛ばしがカウンターでヒット！すかさずキャンセルして、



必殺技で追撃だ。多段ヒットする技でもちゃんと当たるぞ。

ガード必殺技

鬼焼きと言えば無敵対空技として有名だが、それは前作までの話。本作では一部の必殺技に特殊な処理がされているので、システムとして紹介しておこう。

そのシステムとは、「必殺技のモーション中にガード状態になる部分が存在する」というもの。無敵によって「攻撃をスリ抜ける」のではなく、「攻撃を受け流しつつ反撃」するのである。

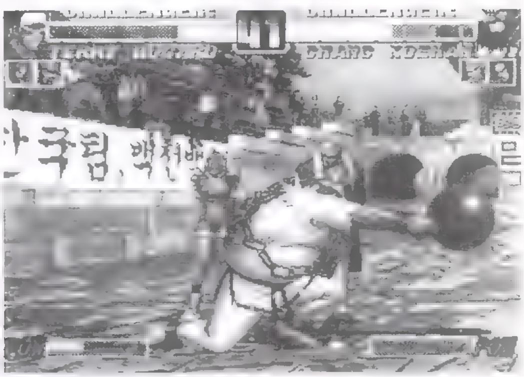
どういうことかと言うと、確かに判定はあって相手の攻撃は当たるのだが、普通の必殺技が潰された時のようにそこで攻撃が終わるのではなく、それらをガードと同じ状態で処理しながら技のモーションを継続してくれる、という理屈になる。

パッと見はガードキャンセルっぽく見えるが、通常ガード後に技を出すのではなく技を出してからガードしているので、間違えないようにしよう。

あと、無敵ではなくガードしているということは、当然必殺技による削りダメージも受けていることになる。体力がない状態でガード必殺技が出ても、削り殺されてしまうなんてのはよくある（?）話だ。



この状態でガード　そのまま技が続いて、



何事もなかったかのように出る。結構たくさんあるので探してみよう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 INTERVIEW インタビュー

そのキャラクター人気

ゲーメスト それではさっそく質問の方に入らせていただきます。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ」のシリーズは、ゲームプレイヤーをはじめ、同人誌やコスプレイヤーなどにも絶大な支持を受けています。そこで制作者の側としては、どのような点がここまで広い層からの支持を受けることになった原因であると考えていらっしゃいますか？

河野さん（以下河野） やっぱり、一番はキャラクターの魅力が挙げられると思うのですよ。

SNK格闘ゲームの主要キャラクターがそろうドリームゲームなので当然のことなのですが、ユーザーがまず使ってみたいと思えること。K.O.F.に関して言えば比較的身近な存在と言いましょうか、あまりにも美化されすぎたものでもないし、かといってそこら辺にいるかといえばそうでもないといったところで親近感をもって入っていけるキャラクターというのをテーマにしたのです。当然チームバトルなど、ゲームシステムなどの要因もあると思うのですが、私どももキャラクターの人気は意識していますし、結果として広い層に支持を得られたのではと思っています。

ゲーメスト キャラクターメイキングで特に気を使ったことはありますか？

河野 基本としては、男性キャラであれば女性から見てかっこいい、女性キャラなら男性からみてかわいいと感じさせることが出来ればと思っています。ですが、しょせんゲームの中のキャラクターですので、人間と違って表現できる部分が限られてきますので、それだけにストーリーや設定なども、学生であったりとか、実際に売っていそうな服を着せてみたりとか、割と身近にありそうな設定を心掛けてみました。

ゲーメスト 意識的にスーパーヒーローにはしなかったといった感じですか。

河野 そうですね、そのような点が結果として、期待以上に多くのファンの方々に受け入れていただけたのではと思っています。

当初の考えではスーパーヒーローではないけど、こうなりたいとプレイヤーが思えるような、微妙な間をねらっていたのですが。

ゲーメスト 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」を出したときに、キャラクターがここまで支持されるとはお思いになりましたか？

河野 正直ここまでとは思っていませんでしたね（笑）。

K.O.Fの誕生

ゲーメスト 「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」の登場時、二十人以上のキャラクター、3人で1チーム、など数々の斬新なシステムが登場しましたが、これらは企画当初より考えられていたものなのですか？

河野 最初の企画の段階ですと、まず団体戦というコンセプトがありまして、イメージとしては、柔道であるようなものです。当初は5人ぐらいで考えていたのですけど、いろいろ試行錯誤していく内に3人に落ち着きました。

ゲーメスト じゃあ8チームでとか、24人必要とかもそのころから。

河野 そうですね、そのくらいが当時の容量の限界かなというところもありましたし。ある程度基本的なキャラクターのサイズが決まって、それでどのくらい作れるかを計算して出てきた数字です。3人というのは企画段階からあったのですけど、何チームできるかは後から出した数なんです。

ゲーメスト 出来る限りその時の限界まで挑戦していたのですね。

河野 そうですね。

ゲーメスト キャラクターがSNKさんのゲームに今まで登場してきたキャラクターでいくというのも当初からあったのですか？

河野 それがですね．当初は全てオリジナルのキャラクターでいこうと思っていたのですけど、このキャラクター数を全て一から起こすのは大変ですし、それなら今まで慣れ親しんだキャラクターをベースにしたほうがプレイヤーの思い入れも強いでしょうから、一石二鳥かなということで後から考えに入れてみました。

ゲーメスト キャラクターによっては「怒」チームであったり「サイコソルジャー」チームなど、モチーフはあるけど、ほとんど新キャラと同じですよね。

河野 そうですね、それでも元になるキャラクターがいれば一から作るよりもはるかに作りやすかったですね。

ゲーメスト それでは次の質問ですが、今回3作目ということなのですが最初、「ザ・キング・オブ・ファイターズ94」を作っていたとき、毎年「95」「96」と作っていくのは計画していらっしゃったのですか？

河野 実際の現場レベルでは、こういう形であればある程度の間隔で、一定の時期で作れるかなというのはありました。…ただ一年おきに作るのはちょっと難しいなというのもあったのですが、ただ続けて出していきたいという希望はありました。具体的には「94」がある程度市場に出て、それなりの評価を受けた時点で、次の年もやりましょうと（笑）、いうことになって、これはハマったかなって思いましたね。

ゲーメスト それでは「94」というタイトルを付けた時点では毎年作っていくことは考えてなかったのですね。

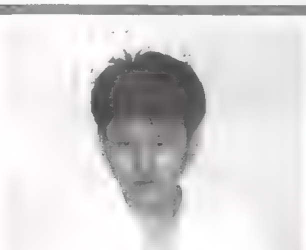
河野 確かに、タイトルが毎年作るのかなとは思っていましたけど、実際は誰も口には出しませんでしたね（笑）。

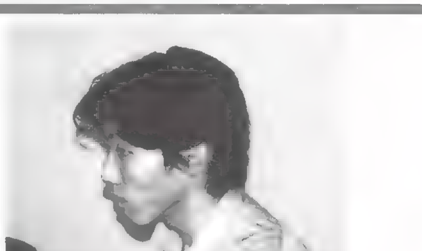
去る者と来る者

ゲーメスト さて、それでは次の質問ですが、毎回何人かのキャラクターが消え、ニューカマーが登場してきますが、ここら辺の取捨選択の基準は、どのような考え方から決めていくのでしょうか？

河野 そうですねぇ、これは本当に毎回悩むところなのですが、最初現場で担当しているプランナーとかからラフなアイデアが出てくるのですが、それを次の段階でプロデューサーと打ち合わせるのです。毎回もめますねぇ。基本は人気のあるキャラクターははずせないだろうというところから消去法になっていきます。

それ以外にも、今回「96」でいいますと、キムチームをどうしようかというのが結構も





親近感を持って入っていけるキャラというのを目指したんです。

企画開発本部 第二企画部　河野浩行部長

K.O.F.シリーズを統括してきた方。
94を経て、95より本格的に制作に関わるようになる。

めました。市場的な問題もありますね、海外とかにも出荷していますし、韓国だけでもかなりの数出荷していますので、キムチームをはずすのは単純にゲームの雰囲気だけではかれないものがあるんですよ。そういうようなことから判断されることもありますし、人気から消去法で削っていく場合もあります。
　また、タクマやハイデルンの様に「95」のストーリー中で役目を果たしてしまい、つじつまを合わせるために削ってしまったというのもあります。
　ですから今回の「レオナ」の場合など「95」の段階でプランナーの頭の中にはすでに設定がありましたね。

ゲーメスト　それだけに「レオナ」を押していこうというのもあったんじゃないですか(笑)。

河野　そうですね、担当者の思い入れもあったと思いますよ。

ゲーメスト　ハイデルンもそれなりに人気があったから。

河野　ええ、このようなことに関しては人気だけではなくて、ストーリー展開とかプランナーの人間の思い入れとかもありますね。

ゲーメスト　ハイデルンやタクマとは逆にギースは復活しましたね。

河野　ええ。あくまで「K.O.F.」の中だけと考えて下さい。

ゲーメスト　新しく登場してくるキャラクターのうち、完全オリジナルなキャラが半分くらいいますよね。ここら辺は意識的に調整してこうなったのでしょうか?

河野　そうですね、だいたいその辺りのバランスは考えていました。

ゲーメスト　今回、「レオナ」「バイス」など女性キャラが多いと思うのですが。

河野　ええ、僕自身も多いなと思っていましたが、実際賛否両論あり、もめた部分です。
　先ほど言いましたように「レオナ」は最初から決まっていましたし、「マチュア」「バイス」はゲーム全体というより、チームのバランスとして「庵」にあうキャラを、かなりの組み合わせで考えてみたのですが、なかなか合うのがなくてですね。

ゲーメスト　「庵」が強烈なキャラクターですからね。

河野　それでですね、ちょっとなげやりなんですが、一人で闘わせてしまうかとかあったのですが、それはないだろうとかいっていて(笑)、最終的に残ったのが前作の秘書二人になったのですよ。それで結果的に女性キャラが増えたということはありますね。特に女性を増やそうという考えはなかったと思いますよ、男性キャラもシッカリと考えていましたし(笑)。

ゲーメスト　たまたま出したいキャラクターが女性だったという感じですかね。

河野　そうですね、それに近いと思います。

ゲーメスト　「庵」というのは強烈なキャラクターで企画者としても扱いかねるということもあるのでしょうか?

河野　そうですね、新キャラは得てしてそういうものです。
　今回の「レオナ」に関しては「95」のときからイメージがあったので、割と服装とかデザインがしやすかったのですが、庵のパートナーの方は、かなり苦労しましたね。
　前作でルガールの秘書だった2人を使用しようと決まってからも、顔のイメージはあったのですけど、服装とかのデザインがなかなか決まらなくて。秘書であるけれども闘わなければならないので、「戦闘服」みたいなものも作ったのですが、「どうもイメージが違うぞ」ってことで大量のデザインラフを上げた後、現在のものに決まりました。

ゲーメスト　あの服は、「庵」の趣味に合わせるような感じで決まったのですか?

河野　デザインとか服装の趣味はそういう風になりましたね。

ゲーメスト　割と強烈なキャラクターになりましたね(笑)。

河野　メインとなるプランナーが2名と、各キャラクター別の担当デザイナーが数名集まって考えているんですよ。そこでメインのイメージとかも出来ていますね。

ゲーメスト　1人のデザイナーがバーンと作ってくるわけではないんですね。

河野　そうですね、K.O.F.に関しましては、最初の段階でプランナーが基本のイメージを作りますが、そこから色々な人間が意見を出して、作りあげられていきます。

ゲーメスト　服装なんかも最初のイメージから変わっていくのですか。

河野　そうですね。実際のキャラクター作りに関しては、それぞれ担当者がいまして、一人一体という具合にやっています。

京、庵、生誕の秘密

ゲーメスト　それでは次の質問にいきたいのですが、「京」や「庵」といったゲーメストの人気投票でもトップクラスの人気を誇っているキャラたちは、どういったイメージから出てきたのでしょうか?学生服で半袖でと最初はなんかすごいなと思っていたのですが。

河野　僕らが最初に思っていたことに、「そこら辺にいる」ということが念頭にあったんですよ。特殊な拳法着とかではなくて、本当にそこら辺にいる若者というのをイメージしたときに学生服は面白いかなと思ったんですよ。ただまんまガクランだと地味なので今のような形になったのですよ。

ゲーメスト　「京」は初めから主人公ということで考えられていたのですか?

河野　そうです。

ゲーメスト　ライバルの「庵」なんですが、なんというか独特の雰囲気というか(笑)。

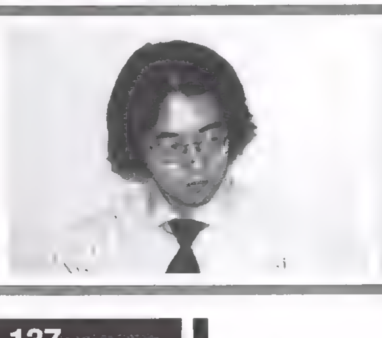
河野　イメージ的に「京」に対抗するという立場のキャラクターとして考案されました。まったくの正反対というわけではないのですが、自然な形でライバル視できるような、単なるケンカの相手ではなくてちょっと違ったものをと考えていったときに生まれて来たのが、あのキャラクターだったんです。

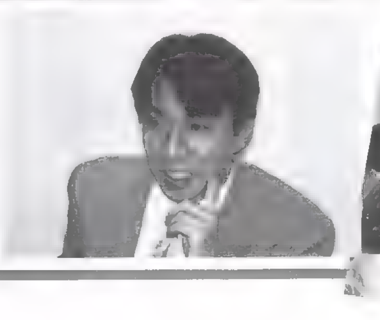
ゲーメスト　「そのまま死ね」とかダーティーなイメージも当初からあったのですか?

河野　キャラを作っていくうえで、どんどんプランが出てきますので、しゃべらせるならこうかな、とかのいろいろな積み重ねで全体的なキャラクター性が構築されます。

96での変更

ゲーメスト　それでは次の質問ですが、シリーズを通して











ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 INTERVIEW インタビュー

少しずつシステムが変更されていきますが、今回「'96」を製作するにあたり、特に意識的に変更、改善した部分はありますか？逆にここは変えたくない、という部分はありますか？

河野　そうですね、一番に変えたかったことは「テンポアップ」したいというのがありましたね。いずれにしても3人で闘いますので、一つ一つの闘いに関しての流れをスムーズにしていきたいと。

で、ゲームの難易度を極端に変えずに、いかに展開を早めようかといろいろ考えたんです。

攻撃避けにしても、プレイの流れを止めてしまわずに避ける方法がないかと試行錯誤しました。

ゲーメスト　攻撃避けとかしていると、強力な突進系の技とかいろいろあっても、とりあえず避けられちゃいますよね。

河野　そうですね、そこでゲームの流れが止まっちゃいますよね。

ゲーメスト　ゲームスピードを上げるということは考えていなかったのですか？

河野　結果としてはあんまり差はないのですが、時間は若干早くなっていますよ。

ゲーメスト　技が早いのでテンポアップして見えるというのもありますか？

河野　それもありますね。

ゲーメスト　じゃあ、逆にここは変えたくなかったとかありますか？

河野　特にはないんですけど、担当者が言うには舞の胸の揺れ具合とのことです（笑）。

ゲーメスト　個性あるキャラクター、チーム対戦など、このゲームならではの部分はシッカリ押さえた上でですよね。

河野　キャラクターに対するこだわりや、チーム対戦等のシステム面に関する部分は、変えたくないというより変えられないといった部分ですね。

ゲーメスト　今回、いかにも飛び道具といったものが少なくなっていると思うのですが。

河野　お互いに攻めあえるような…撃った、飛んだ、落としたといった単調な展開ではなくて、比較的接近して、より緊迫感を実感できる、そういった意味でリアルさを目指したというのはあるかもしれませんね。より実際にあるような格闘に近づけたいという願望もありましたしね。

バランス調整の秘密

ゲーメスト　それでは、次の質問ですが、このシリーズはキャラも多く、バランス調整が大変だと思われるのですが苦労話などありましたらお教えください。

河野　確かに大変です（笑）。CPU戦用のデーター量も、実際このキャラ数だと他の格闘ゲームに比べてケタちがいでしょうから。

ゲーメスト　実際に「'95」のときにCPU戦を攻略していたんですけど、こちらも大変だったけど、作るほうも大変だろうなあと常々思っていました（笑）。

河野　「'95」では、こちらとしても、物足りないと思っていた所もありますし、今回もさらにキャラが増えていますので、そこら辺ちょっと心配しているんですよ。時間も限られていますしね。

ゲーメスト　バランスの調整は実際にプランナーの方とかがプレイされて行うのですか？

河野　そうですね、実際の内容調整はキャラクターのデザイナー等がチームを組んで、そのまま調整係になりますね。それでそのつどリアルタイムで進めていきます。

ゲーメスト　それではプレイをなさるデザイナーさんの腕でゲームのバランスが左右されたりするのですか？

河野　いえ、チームは組んでいますが固定はしていないのですよ、ローテーションでやっていますので、ずうっと同じキャラクターを使うとは限りませんね。

細かい突っ込み

ゲーメスト　これは本当に変な質問で（笑）申し訳ありませんが、「京」は今後も学生服を着てゆくのでしょうか？

河野　ええ、もうすでに「サ〇エさん」状態です（笑）。よく聴かれるのですが、「もう卒業はしないのですか？」とか。おそらくこのままでしょう。

ゲーメスト　「'96」になってジョー以外は、みんな年をとっていないですよね（笑）、確か。

河野　ええ、止まっちゃっていますね（笑）。

ゲーメスト　基本的に「京」は今後も主人公ですか？

河野　そうですね。

ゲーメスト　今回、京の飛び道具の「闇払い」がなくなりましたよね。

河野　ええ、正直なところバランス調整のためにそれをはずしたのではなく、「'96」でのゲーム展開において変化が欲しかった訳です。

ゲーメスト　「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」の時から思っていたことなのですが、他の格闘ゲームにはみられない特殊な使い方のできるコマンド投げがこのゲームの奥深さにつながってたと思います。今回「'96」になってその色が薄れてきたと感じられるのですが、それはあまりにもマニアックだからでしょうか？

河野　ええ、その件に関しては最終段階まで意見が分かれていたのですが、今回はシンプルにいこうということになり、こうなりました。

ゲーメスト　「'94」のときに格闘ゲームやったことがない人のために攻撃避けや避け攻撃があったと聴きましたが、今回も、初心者のためのシステムなどはあるのでしょうか？

河野　そうですね、基本的に、「'96」で新しく特別なものを作ったということはないんですが、バランス的には、初心者でもプレイしやすい様に考えています。

特にCPUのことは、「'94」「'95」のとき、やや難しかったかなと思っていたのですが、今回はまあそれなりに楽しめる難易度に調整しているつもりです。「'94」「'95」と比較すると、攻撃値等のパラメーターもプレイヤーの納得のいくものになっていると思いますよ。

ゲーメスト　それでは最後の質問ですけど、シリーズ物となると作り手の方も大変でしょうけど、プレイヤーの方も見る目が厳しくなってきますので、作り手の方から、このゲームはここら辺を考えて作ってますよと、アピールしてもらいたいのですが。

河野　今回のキャラクターもかなりの労作ですので期待して下さい。あと、ゲームのスピードがアップして、これがどのように受け取られるかはまだわかりませんが、快適なプレイが楽しめる様に心掛けています。CPU戦においても様々なレベルのプレイヤーが違和感なく入り込める様に調整しましたので、より遊びやすくなっていると思います。

ゲーメスト　それでは、本日はお忙しい中ありがとうございました。





アナタの選ぶ ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ゲーメストが提案する二十一世紀のキャラクター選び

担当 アナーキャー松井

京サマは主人公にふさわしいと思うであります。

YES → 2,000年には、キンファイ'00になってしまうのかと今から不安で仕方ない。

NO → 今回ルガールには全身改造ドリル付きで登場して欲しかった。

YES → マチュア28歳は勇気ある設定だと思う。

NO → 俺も京サマのように二十歳まで学生服で過ごし、できれば成人式までそれで押し通したいものだ。

YES → 今後、藤堂の名は香澄が継いでゆくかと思うと何かさみしい。

NO → 愛は金で買えると思う。

もう買った → 今後、藤堂の名は香澄が継いでゆくかと思うと何かさみしい。

予約済み → ユリの腕グルグルゴーゴージャンプ勝ちポーズのもとネタが、姫ち○んのリボンだと一発で気づいた私（２７歳男性）を神様は許してくれると思う。

2,000年には、キンファイ'00になってしまうのかと今から不安で仕方ない。

YES →

NO → マチュア28歳は勇気ある設定だと思う。

マチュア28歳は勇気ある設定だと思う。

YES →

NO → 今後、藤堂の名は香澄が継いでゆくかと思うと何かさみしい。

今後、藤堂の名は香澄が継いでゆくかと思うと何かさみしい。

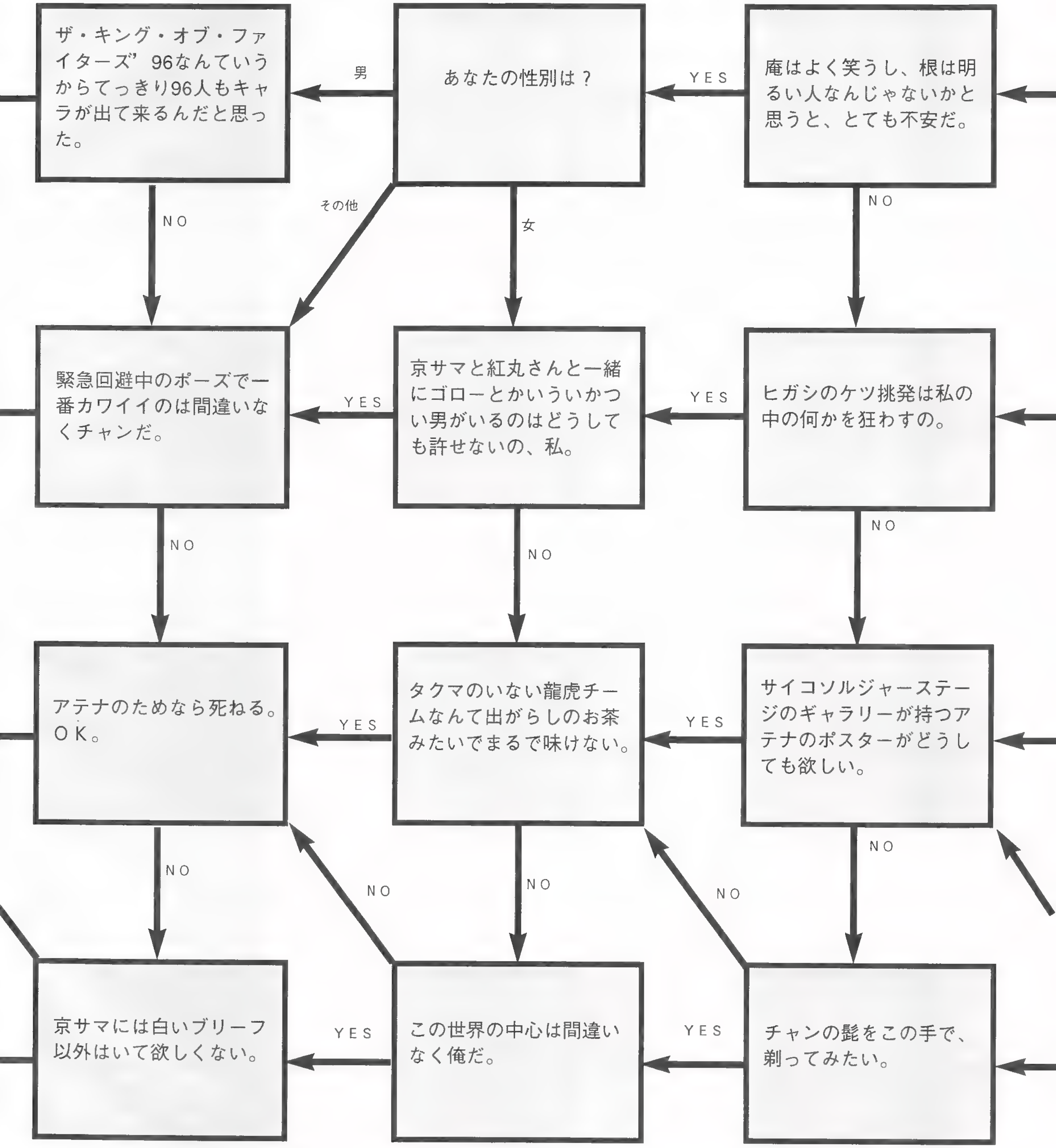
YES →

NO → ユリの腕グルグルゴーゴージャンプ勝ちポーズのもとネタが、姫ち○んのリボンだと一発で気づいた私（２７歳男性）を神様は許してくれると思う。

ユリの腕グルグルゴーゴージャンプ勝ちポーズのもとネタが、姫ち○んのリボンだと一発で気づいた私（２７歳男性）を神様は許してくれると思う。

YES →

NO →



庵はよく笑うし、根は明るい人なんじゃないかと思うと、とても不安だ。
YES
あなたの性別は？
男
女
その他
ザ・キング・オブ・ファイターズ”96なんていうからてっきり96人もキャラが出て来るんだと思った。
NO
NO
ヒガシのケツ挑発は私の中の何かを狂わすの。
YES
京サマと紅丸さんと一緒にゴローとかいういかつい男がいるのはどうしても許せないの、私。
YES
緊急回避中のポーズで一番カワイイのは間違いなくチャンだ。
NO
NO
NO
サイコソルジャーステージのギャラリーが持つアテナのポスターがどうしても欲しい。
YES
タクマのいない龍虎チームなんて出がらしのお茶みたいでまるで味けない。
YES
アテナのためなら死ねる。OK。
NO
NO
NO
NO
NO
チャンの髭をこの手で、剃ってみたい。
YES
この世界の中心は間違いなく俺だ。
YES
京サマには白いブリーフ以外はいて欲しくない。

サイコソルジャーチームの背景の女子高生は意外にレベルが高いと思う。

YES → 疑う余地無くミーハーなジェントルマンであるユーは、新・女性格闘家チームできまりだ！龍虎の拳チームのユリにも激しく惹かれるものがあると思うが、ここは一つ我慢のしどころである。なんせあのチームにゃ、むさい男が２人もいるし、バックにゃ天狗のお面のいかつい親父までいるとくらあ。ラッキーカラーは透明。

NO → 比較的一般人ぽい普通のゲーマーと思われる貴殿には、餓狼伝説チームがお薦め。既に数多くのゲームに出演している３人組だけに、戸惑うことなく使えるし。その上、ヒガシのナイスヒップ挑発はあなたを非日常の世界へと誘ってくれること間違いなし！たぶん、いやだとは思うが。ラッキーナンバーは壱億六千七百万十一。

NO ↓

ハイデルンは次回作ではボツキャラの中からはいでるん、というダジャレは素晴らしいの一言だ。

YES → 死ぬほどナイスなギャグセンスを持ったあなたには、いつも笑いが絶えないキムさんチームがジャストフィット！ついでに、そのゆがんだ根性をたたき直してもらいましょう。ラッキーな方角は北緯３６度３２分２１秒。

NO → 妙に個性的なセンスのわりには、ギャグセンスがいまいちなあなたには、硬派一直線の個性派軍団、ボスチームが最適。彼らを見ることで人の上にたつことの尋常でない大変さがよくわかるはず。もっとも彼らの部下の方がはるかに大変な気もするが。ラッキーデイの３日にチョモランマの頂上へ行くとハッピーなハプニングが！

NO ↓

木星からの暗黒電波は実在すると思う。

YES → アテナとタクマをこよなく愛した上に、バリバリの現役チャネラーな、第三惑星の友人には庵チームがお薦め。なんたって３人そろってイッチマッテるみなさんだけに、あなたにコレまで以上の新しい世界を見せてくれること間違いなし！ラッキーアイテムはタンカー（３万ｔ以上）

金星からなら、ありえる → なんだか、妙なところにこだわりを持つあなたには、こだわりの一派龍虎の拳チームがベストパートナー。特に今年からユリの加わった本チームでは、早いうちに語尾に「ち」を付ける訓練をしないと街で恥をかくことになるぞ（そうか？）！ラッキーナンバーは3.1415。

NO → やや落ちついて、大人びたあなたには主人公チームがグー。はめを外す、と言う言葉の意味を彼らが全力で教えてくれるでしょう。また、京サマに異常に強い愛を感じるあなたにも、もちろん自信を持ってお薦めします。土曜日までに霊界通信があれば、今週は恋の予感！

NO ↓

実はいまだにどっちがラルフでどっちがクラークだかよくわからない。

YES → なんだかちょっとおっちょこちょいなあなたには、サイコソルジャーチームがピッタリ！鎮やケンスウの言動を他山の石とし、自分の日常を振り返ってみよう！アテナの苦労が少しでも理解できれば、あなたも立派なお・と・な。ラッキーアイテムは九十式戦車。

NO → なかなか強引な一面を持つあなたには、軍人さん怒チームの威勢の良さが絶対必要要素。過酷な戦場でも生きてゆけるだけのチームワークを身につけよう！ラッキーカラーはドイツ軍冬季迷彩色。

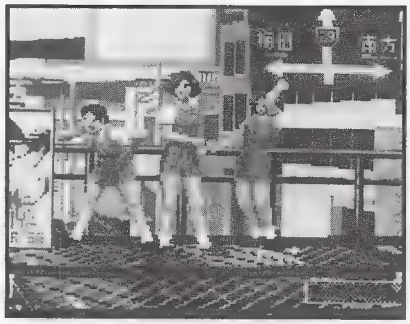
(右端の矢印ラベル: YES / YES / YES / NO / YES)



K.O.F.'96
グラフティー

江坂女子高生ズ

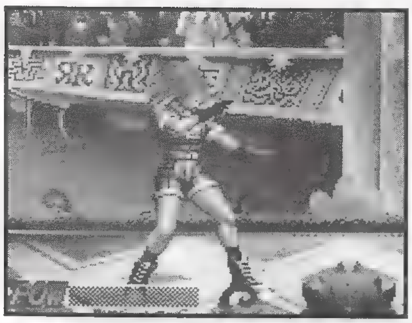


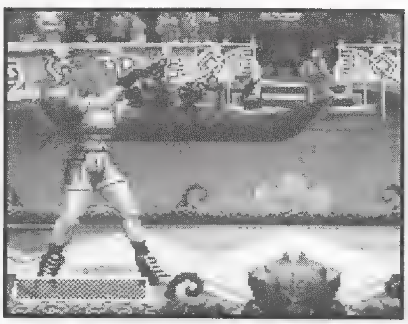


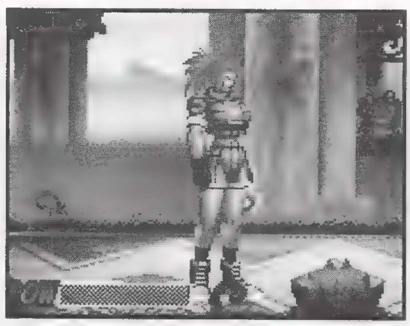
　サイコソルジャーステージ、昼の江坂にいる女子高生軍団。右と左でそれぞれアテナの１Ｐ、２Ｐの制服を着ている。なぜか中心にいる子のアクションがハデで、左の子は踊りまくり、右の子は髪振り上げまくりである。

　ちなみに、このステージはＳＮＫ本社のある江坂の駅から道路に降りる途中の陸橋の上。ただし実際のＳＮＫビルはステージ右手奥の位置に当たるため、ここからでは見えない。ここからちょっと行けば前作の主人公チームのステージだったネオジオランドがある。

レオナのリアクション







普通にプレイしてると、意外と気付かないのがこれ。レオナは数秒間なにも操作をしないでいると、一旦気を付けのような姿勢をとるのだ。さらにほっておくと、もとの基本姿勢に戻る。

帰ってきたウェイトレスさん

前回、ゲーメストギャルッ子評議会において、みごと大賞の座を射止めたあの、ウェイトレスさんたちが帰ってきた！それを祝ってのミニ特集。白黒で見えるかなあ。



キングのバーにつとめるギャルちゃん。左のこの子が通称ウキウキギャルさん。



で、こっちのが通称解説ギャルさん。ややこちらのほうが人気高し。うーんカラーで見せたいねえ。



喜ぶギャルさん。前回の教訓を生かしてか、今回はトレイを放り投げず。



こちらは負けた時。悲しむギャルさん。前回はうつむくだけだったのに今回は結構はでなリアクション。

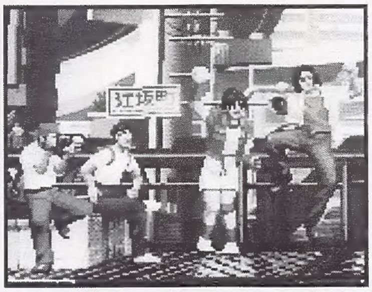




藤堂パパ。香澄でこのステージに来ると、扇子を振り回して登場、愛娘を大応援。
　ただ、それだけならいいのだが、問題はやつが登場すると、ギャルちゃんたちはなんと職場放棄して、座り込んでしまうのだ！おお、ジーザース！

コスプレさん

サイコソルジャーステージにいる妙に印象深いケンスウのコスプレをした女の子。手に持ってるのは肉まんでしょうか？



ゲーメストムックVOL．46

ザ・キング・オブ・ファイターズ’96 グラフィカルマニュアル

■平成9月26日　初版第1刷発行
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■編集担当　松井雄一　霜田和人　杉田哲朗　高安　聡
■編集アシスタント　御手洗光司　松原のりふみ　川田雅裕
■デザイン　しもでん　ジョリー・ボサノバ　ザンボット　インフォアート
■表紙デザイン　ミッキー
■発行　株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区1-11-4藤吉ビル
ＴＥＬ03（3293）9324
■印刷　大日本印刷

 雑誌63381-46

K.O.F.'96

もくじ

contents

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
平成8年9月27日発行
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
定価780円



雑誌63381-46

T1063381460787